LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick PC MAC

joystick

N° 77 DECEMBRE 1996

ALERTE ROUGE • PRIVATEER 2 • joystick 77 DECEMBRE 1996 • 35 F • UPGRADER SON PC

Command & Conquer Alerte rouge

Toonstruck
Heroes of Might & Magic 2
LES TESTS !

68 pages de tests !

The Darkening Privateer 2

ENFIN DÉVOILÉS !
Ultima 9
Lands of Lore 2
Ultima Online
Might & Magic 6

DOSSIER
Upgrader son PC

T 2788 - 77 - 35,00 F

N° 77 • DECEMBRE 1996 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F


PRET A JOUER
P C
C D
PlayStation
SEGA SATURN
EIDOS
INTERACTIVE
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy cedex
Tél. : 01 41 06 96 70 - Fax : 01 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD
CORE
Tomb Raider © and ™ 1996 Core Design Limited
© & ℗ 1996 Eidos Interactive Limited All Rights Reserved



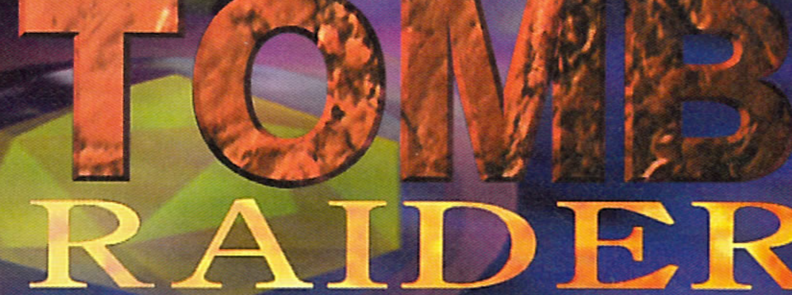


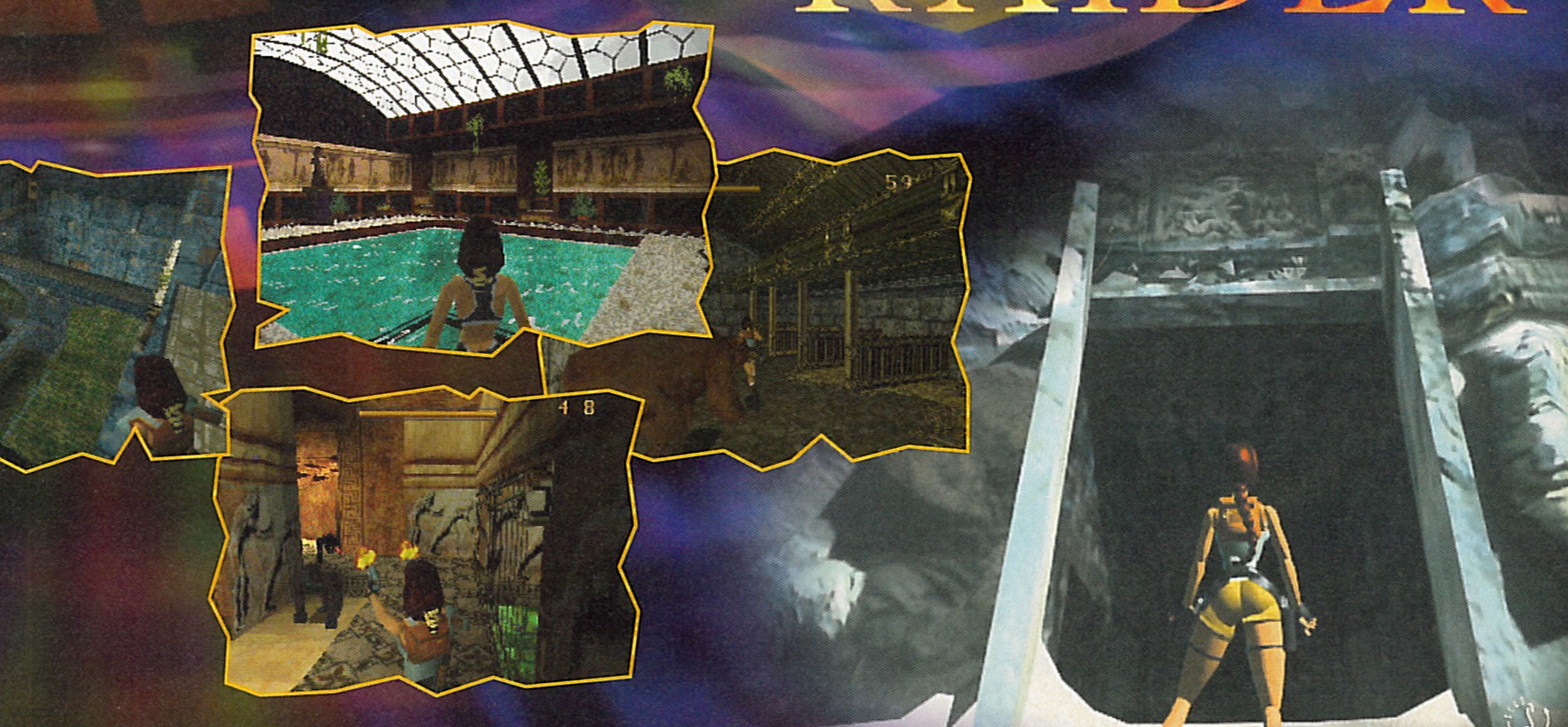
Tu ne tueras point
Tu ne voleras point
Le bien d'autrui ne convoiteras
Tu aimeras ton prochain comme toi-même... Pour Lara, oubliez les commandements.
Elle, c'est une femme unique, qui sera à tes côtés et sur qui tu pourras compter
mais prouve-lui que tu es un homme.
Du courage, de la hargne, de l'agressivité, des muscles, de la fierté, de l'obstination...
LARA, Y'A PAS QUE LES MECS QUI EN ONT !

- Une aventure envoûtante mêlée d'action, d'énigmes et de pièges.
- Un système de caméras intelligent et dynamique unique.
- Un dispositif de combat inédit, permettant de viser deux adversaires à la fois.
- Plus de 2 000 animations donnent à Lara une diversité et une fluidité d'action impressionnante.
- Des mondes en 3D fascinants aux décors fidèlement reconstitués : Pyramides Egyptiennes , Temples Mayas , Citée de l'Atlantide...
- 5 séquences FMV gigantesques entre les niveaux.

Lara fait des ravages dans la presse :

- Joystick : 96% PRIX MEGASTAR
- Gen 4 : ☆☆☆☆☆ PRIX GEN D'OR
- PC Fun : 18/20
- PC Team : 95%





Sommaire

JOYSTICK 77 • DECEMBRE 1996

LES TESTS DU MOIS

PC CD-ROM

MAC CD ROM

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92 592 LEVALLOIS PERRET Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92 588 Clichy Cedex
Tél. :01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Chef des Infos : Jérôme Darnaudet
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, Monsieur Pomme de Terre, Fishbone, et Kika
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevall), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), Moulinex ((Cyrille Baron) Tibérius (Pascal Pluchon), Kika (Celine Guise), Iansolo (Olivier Aubin).
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin, Jean Pierre Gavinet, Mic Dax.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Isabelle Lacombe, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin, Stefanie Brunelle Emmanuel Le Coz.

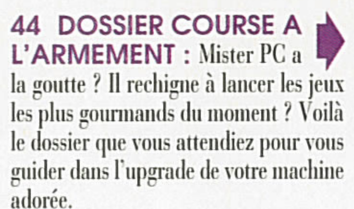
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefébvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas 01 41 34 86 93
Abonnement : 01 44 89 41 15
TSA 20215 92882 Nanterre Cedex 9
Anciens numéro : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax
Animateur : El fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yacine
Couverture : © Privater the Darkening Origin.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également 1 encart 4 pages Acclaim non folioté entre les pages 130 et 131 et un CD-ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Réalisation du CD-ROM : Gana, Fabien Deleval, Lord Casque Noir.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoarde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

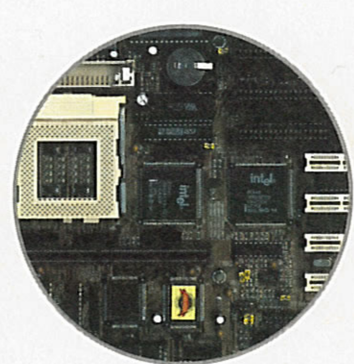
DIFFUSION CONTROLE OJD 1995



10 NEWS : Billou fait encore des siennes, les autres aimeraient bien en faire autant : c'est indiscret, on vous dit tout. Voici les news comme tous les mois. Et pis Yacine nous quitte, snif !



44 DOSSIER COURSE A L'ARMEMENT : Mister PC a la goutte ? Il rechigne à lancer les jeux les plus gourmands du moment ? Voilà le dossier que vous attendiez pour vous guider dans l'upgrade de votre machine adorée.





50, 64 REPORTAGES: Ces éditeurs ont le vent en poupe, leurs produits sont plus beaux les uns que les autres. Quels seront leurs prochains jeux ? Voilà deux superbes reportages chez Westwood et New World Computing.



58 INTERVIEW ORIGIN : Depuis l'excellent reportage de Richard Garriott, par Seb, les choses ont pas mal évolué du côté de Ultima 9 et Ultima Online. Du coup, zou ! on est retourné voir Monsieur Origin.





84 TESTS : Y en a un qui va avoir du mal à tirer son traîneau ! Courez lire les tests de : Alerte Rouge, The Darkening, Monty Python, Heroes of M&M 2, Toonstruck, Le cauchemar de PPD et c'est pas tout...

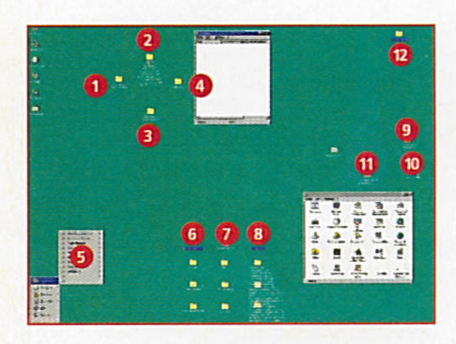
178 SOLUCES : Daggerfall nous a fait le même effet que Dungeon Master à l'époque de l'Atari ST. Moulinex ne s'est donc pas gêné pour nous concocter l'Indispensable Guide de jeu.



LES PREVIEWS

ET AUSSI...

sommaire



Une parodie

de Windows 95, voilà ce que nous vous proposons ce mois-ci. Un faux bureau avec des gags de çà et de là. Bon, ce n'est pas grand-chose, mais c'est juste pour la déconne. Avant que Microsoft ne vienne d'ailleurs nous chatouiller les narines, nous tenons à préciser que cette illustre société n'a rien à voir dans tout ça et qu'il s'agit juste d'une parodie, juste pour rire un bon coup avant que le Père Noël ne rapplique. Bon, c'est pas aussi drôle que le Windows 95 (quand même, quels sacrés déconneurs, chez Billou) mais on fait ce qu'on peut. Ouf, c'est bon, on ne risque plus rien... non parce qu'avec ces grosses boîtes, on ne sait jamais. Quoi qu'il en soit, nous vous souhaitons un agréable Noël et tout plein de cadeaux pour votre micro préféré.

LA PARTIE PC

L'interface JOYSTICK.EXE fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum une 486 DX4 100 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. L'interface JOYSPEED.EXE est une version simplifiée de JOYSTICK.EXE. Elle nécessite également Windows, mais fonctionne correctement sur un 486DX33 ou DX2 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse.

INSTALLATION — WINDOWS 3.1

Pour fonctionner, l'interface requiert les extensions WIN32S et WING. La plupart du temps, ces extensions ont déjà été installées sur votre système par des logiciels du commerce ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Pour savoir si c'est le cas, il vous suffit de lancer l'exécutable en vous rendant dans le Gestionnaire de Programmes et en cliquant sur la fonction Exécuter se trouvant dans le menu déroulant Fichier. Cliquez ensuite sur le bouton Parcourir et sélectionnez JOYSTICK.EXE sur la racine du CD-Rom. Si l'interface démarre, c'est que tout est déjà installé ; sinon, elle vous renverra un message d'erreur. Dans ce cas, il vous faudra procéder à l'installation de WIN32S et WING en vous rendant dans chacun des répertoires WIN32S et WING se trouvant dans la racine du CD-Rom, et en lançant leur SETUP.EXE respectif. Attention, leur installation nécessite 7 Mo de libre sur la partition contenant Windows. Si l'interface s'avère être trop lente sur votre machine, vous pouvez lancer JOYSPEED.EXE en lieu et place de JOYSTICK.EXE

INSTALLATION — WINDOWS 95

Pour fonctionner, l'interface requiert l'extension WING. La plupart du temps, cette extension a déjà été installée sur votre système par des logiciels du commerce ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Pour savoir si c'est le cas, il vous suffit de lancer l'exécutable en cliquant sur le bouton Démarrer et en sélectionnant la commande Exécuter. Cliquez ensuite sur le bouton Parcourir et sélectionnez JOYSTICK.EXE sur la racine du CD-Rom. Si l'interface démarre, c'est que WING est déjà installé ; sinon, elle vous renverra un message d'erreur. Dans ce cas, il vous faudra procéder à l'installation de WING en vous rendant dans le répertoire WING se trouvant dans la racine du CD-Rom et en lançant SETUP.EXE. L'installation de ce dernier nécessite 2 Mo de libre sur la partition contenant Windows 95. Si l'interface s'avère être trop lente sur votre machine, vous pouvez lancer JOYSPEED.EXE en lieu et place de JOYSTICK.EXE.

LES COMMANDES — INTERFACE

Une fois l'interface démarrée, voici quelques commandes utiles: **Bouton gauche de la souris pour zoomer vers l'avant.** Bouton droit de la souris pour zoomer vers l'arrière. **Un double clic sur le bouton gauche permet de zoomer directement sur l'endroit concerné.** Z pour réduire la fenêtre et accélérer l'interface. **+ et - du pavé numérique pour accélérer ou diminuer la vitesse du Zoom.** Cliquez en dehors de la zone d'affichage des films pour y mettre fin. **Touches Q ou ALT + F4 pour revenir instantanément sous Windows.**

CONSEILS

L'interface fonctionne en 256 couleurs pour une question de rapidité. Si vous désirez voir les vidéos en 16 millions de couleurs (si toutefois le CD en contient), vous pouvez les lancer via le lecteur multimédia se trouvant dans le groupe Accessoires de Windows. Les vidéos se trouvent quant à elles dans le dossier DATA du CD-Rom. Si Video for Windows n'est pas installé sur votre ordinateur (Windows 3.1 uniquement), vous pouvez lancer SETUP.EXE se trouvant dans le dossier VFWINDEO du CD.

NOTE AUX UTILISATEURS — WINDOWS 3.1

Les démos DOS acceptant de plus en plus souvent de tourner sous session DOS de Windows 95, leur installation ou leur démarrage s'effectue directement depuis l'interface ; ce qui, hélas, provoque très souvent des plantages sous Windows 3.X. Nous avons choisi cette solution pour éviter de priver les utilisateurs Windows 95 d'un possible lancement depuis l'interface. Sous Windows 3.X, vous devrez donc, dans la plupart des cas, quitter l'interface et lancer ou installer ces démos directement depuis le DOS ; même si, au premier abord, cela semble possible de l'interface.

1 LA SOLUTION DU MOIS

Sherlock Holmes : Consulting Detective Vol1. En cas de problème, le fichier se trouve dans le répertoire \DATA\ du CD et se nomme SOLUCE.WRI (format Write).

2 A VOUS LA CREA

Génial, vous êtes chaque mois toujours plus nombreux à nous envoyer vos plus belles créations. Ce mois-ci, l'heureux gagnant se nomme Beni Perez, et il a l'honneur et l'avantage de pouvoir sélectionner le jeu de son choix parmi la sélection de la rédaction, page 83. Vous trouverez également les images d'autres lecteurs dans le dossier du CD-Rom \DATA\LECTEURS\IMAGES.

3 SLIDE SHOW

Hop, un petit Slide Show de Lands of Lore 2, juste pour la forme

4 DIRECTX

Certains jeux pour Windows 95 nécessitent l'installation de Direct X. Si tel est le cas, vous pouvez procéder à son installation en cliquant sur cette icône.

5 LES DEMOS

ALERTE ROUGE — TOURNANTE

Editeur Virgin — Système Windows 95 & DOS

Je sais bien que la démo n'est pas jouable, ne me regardez pas comme ça. Mais c'est l'un des jeux les plus chauds de l'histoire, nom d'un chien ; un véritable chef-d'œuvre des petits gars de Westwood, alors c'est toujours mieux que rien. **Pour lancer** la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ALERTR\ et tapez AR_DOS.BAT

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Editeur Blue Byte — Système DOS

Blue Byte vous offre cette démo jouable de son "Privateer" sous-marin. Beaucoup d'action découpée en chouettes missions. Testez vous-même... **Pour lancer** la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AD\ du CD et tapez START.BAT

FRAGILE ALLEGIANCE

Editeur Gremlin — Système DOS

Là, vous allez carrément périr. Ce jeu est très bon, un excellent programme de stratégie, mais c'est l'un des plus compliqués qu'il nous ait été donné de voir. **Pour lancer** la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FRAGILE\ du CD et tapez INSTALL.EXE

GEX

Editeur Microsoft — Système Windows 95

Les collectionneurs de lézards peuvent se réjouir. Microsoft pense à eux avec cette démo jouable de Gex, un jeu de plates-formes adapté de la feu 3DO.

cd-rom n° 19

MDK
TOURNANTE

Editeur Interplay — Système DOS

Très belle graphiquement, avec une ambiance étrange, cette démo non jouable vous donnera un avant-goût du prochain jeu Shiny. Notez que l'aide du CD parle d'une démo jouable, le mot "non" devant se trouver juste devant ayant mystérieusement sauté. Il s'agit hélas d'une démo Non jouable. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MDK2\ sur CD et tapez MDK.EXE

Blood & Magic

Editeur Interplay — Système DOS

Du sang et de la magie, difficile de trouver un titre plus alléchant. Ils sont forts, chez Interplay. Les amateurs du genre apprécieront cette démo jouable. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BLOOD\ sur le CD et tapez BAM.EXE

Le Cauchemar de PPD
TOURNANTE

Editeur Canal +Multimédia — Système Windows 3.1 & 95

Alors ça, tiens. Si ce n'est pas la suite des Guignols, je me pends. Bien que cette démo ne soit pas jouable, elle donne un avant-goût de la qualité indéniable du produit. De plus, le jeu s'avère être très réussi.

Scorched Planet

Editeur Virgin — Système DOS

Les gars de Criterion Studio aiment les shoots en 3D, et ils vous font partager leur passion avec cette démo jouable de Scorched Planet. Notez que le jeu existe sur une multitude de cartes accélérées 3D. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FPDEMO\ sur le CD et tapez FPLANET.EXE

Jet Fighter III

Editeur Mission Studio — Système DOS

L'un des plus beaux simulateurs de vol jamais réalisés. Une démo jouable de ce jeu très prometteur, qui pourrait bien faire du tort à l'excellent F22 de Novalogic. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\JF3DEMO\ sur le CD et tapez JF3DEMO.EXE

6 DEMOS-MAKER

Voilà, à partir de maintenant, nous allons vous faire profiter des plus belles œuvres de démos-makers. Pour les néophytes, les demos makers sont des programmeurs surdoués rivalisant d'astuces pour épater la galerie au travers d'animations époustouflantes. Certaines sont de véritables bijoux, n'hésitez pas à envoyer les vôtres. On commence ce mois-ci par les démos dont le nom commence par : 0-9, A, B ou C. Un conseil, vous pouvez décompresser sans mal les démos depuis notre interface, ; mais lancez-les depuis le DOS sous peine de graves plantages.

7 LA DINDE !

Le repas du réveillon vu par Seb et par Pomme de Terre. Ils sont vraiment tarés, ces deux là !

8 PATCHES

60 Mo de Patches commentés. À décompresser depuis l'interface. La section Daggerfall (dag.zip) comprend Dag179.exe, patch qui debugge (pas encore complètement) les version US et française du commerce. Vous trouverez aussi un éditeur de réputation (rep177), un debugger de sauvegardes (fixsave) et une petite merveille appelée Adquest (description dans questinfo) rajoutant des quêtes.

9 ECO SCREEN

L'économiseur d'écran de Duck City offert par BMG.

10 SREEN SAVER

Encore un screen Saver et toujours de BMG. Mais c'est Firo & Klawd celui-là. Moi, je dis merci.

11 DEVELOPPEURS

Vous êtes également de plus en plus nombreux à nous envoyer vos programmes en Freeware ou en Shareware. Évidemment, nous ne pouvons pas tous les mettre. Voici donc une sélection de ceux qui nous ont bien plu.

12 SORTIE

Je vous rappelle que vous pouvez également quitter l'interface en appuyant sur "Q" ou sur les touches "Alt"+ "F4"



LA PARTIE MAC

Un CD Mieux-Mieux super complet. Pas moins de 8 démos jouables parmi lesquelles des jeux très attendus comme Nascar, Terminal Velocity, Conquest of the New World, Prime Target, Worms... Vous aurez également droit à quelques sharewares et utilitaires, à la solution de Sam & Max et, une fois n'est pas coutume, à une rubrique Programme lecteurs. Certes, elle est un peu vide, mais nous comptons toujours autant sur vous pour la remplir. On vous a même mis également la vidéo de la pub PowerMac/Indépendence Day, comme ça, juste pour rire. Allez, joyeux Noël Félix !

Responsabilités

Ce mois-ci, nous avons encore ouvert tout un tas de petites lettres avec nos petits doigts. L'enveloppe vide d'un côté, hop à la poubelle ; la jolie lettre de l'autre, hop on la lit dans la joie. Même si, faute de place, nous ne répondons pas à tout votre courrier dans Joystick ; et que, faute de temps, nous ne vous répondons pas personnellement, sachez que toutes les lettres sont lues. Si vous voulez être lu attentivement : Joystick, Courrier de nos copains les lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Courrier

Une étrange règle non-dite à Joystick, et dictée par le grand n'importe quoi, fait que le Courrier des Lecteurs est toujours rédigé en dernière minute. Après avoir craché des tonnes de previews, des tests et des news à ne plus savoir qu'en faire, juste avant que tout parte chez msieu l'imprimeur, on se met à la rédaction du courrier des lecteurs. L'avantage, c'est qu'on se trouve dans de bonnes dispositions, trop content d'avoir terminé, d'avoir traversé une fois de plus toutes ces gentilles galères. Du coup, on est bien heureux de se trouver devant le lecteur, en tête-à-tête, prêt à répondre à toutes ses exigences dans la joie.
Et là, paf, la déprime. Pas de bol, on est tombé sur une pile de lecteurs pas contents ou malheureux, des tas de gens qui nous balancent des tas de critiques ou qui nous racontent leurs déboires attristants.

Grands Magasins

Frédéric Hautson nous écrit d'Avon pour nous demander de l'aide.

"Vous donnez les dates de sortie approximatives des jeux, fabuleux ; mais vous ne dites pas forcément où ils seront disponibles. Parce que chez moi, à approximativement 20 minutes en voiture, j'ai deux grands Carrefour, un Auchan, deux Leclerc, un Hypermedia, deux Boulanger, plus quelques autres, et ils n'ont jamais rien, enfin presque : Civilization II, après commande, deux semaines d'attente (génial) ; Warhammer, inconnu; Space Hulk 2, ça existe ? Warcraft II : dispo (étonnant)... À chaque fois, on est obligé de monter à Paris, frustrant. Vous croyez que de temps en temps vous pourriez donner un baromètre des dispos ? Merci..."

Mon gars Frédéric, ça me paraît compliqué tout ça. Je nous vois mal en train de dresser la carte de tous les magasins de France, de leur téléphoner chaque mois pour leur demander combien ils ont de Warcraft II en stock, si finalement le petit blond qui hésitait tellement devant la boîte jeudi dernier l'a achetée, et s'ils savent s'ils seront tous vendus samedi prochain quand Frédéric va prendre sa bagnole pour venir l'acheter. De toute façon, en général, on teste les jeux et on boucle le canard avant que les jeux soient terminés et qu'ils ne traînent dans les rayons des magasins. Tout ça pour essayer d'être à la page au moment où Joystick sort en kiosque, tu vois.
Sinon y a un truc assez pratique qui s'appelle le téléphone, essaye pour voir. T'appelles les magasins que tu as cités plus haut, et tu leur demandes s'ils ont les jeux que tu cherches avant de te déplacer. Ça me paraît pas mal comme plan, tiens. Bonne chance !

Humour de Rigole

Notre gars Nicolas Lecharpentier d'Évry nous écrit pour nous dire que nous ne sommes plus que l'ombre de nous-mêmes. Lui qui aimait l'humour de Joystick pour rigoler dans le RER a bien failli ne pas acheter le dernier numéro.

"Pourquoi ai-je tellement hésité à me l'offrir, me direz-vous ? Eh bien parce que ce journal si attrayant avait perdu son âme. Disparus les Moulinex et autre Calor et leurs magnifiques articles attendus avec impatience. Et Seb n'en parlons pas, pendant un an qu'il est parti, le magazine s'est liquéfié et complètement ringardisé (parfois je dois l'avouer je croyais tenir un ancien exemplaire de Tilt dans mes mains, bloups...)".

Heureusement, l'espoir n'est pas perdu parce que notre gars d'Évry décerne un Megastar Nicolas au test de Creatures de notre Pomme de Terre à nous.

"Cela faisait trop longtemps que je ne m'étais pas marré tout seul dans le RER en lisant Joystick. Alors là, je dis Bravo !"

C'est un sujet délicat, mon gars Nicolas. Parce qu'évidemment, crois-moi bien, nous avons conscience de tout ça. Seulement, ces derniers temps, nous n'avons pas été à la fête, ce qui peut expliquer le ton parfois tristouille qui traîne dans les pages de Joystick. L'époque dont tu parles était joyeuse et dorée, nos vies resplendissaient, et notre écriture, par extension, elle aussi. Malheureusement, une série de malheurs absolument dramatiques s'est abattue sur les membres de la rédaction, les uns après les autres.
Tu me parlais de Calor, et tu regrettais ses articles ? Eh bien, elle est morte. Une sordide histoire de facture EDF égarée qui s'est transformée en guerre des gangs étrange qui a enflammé son matelas pendant son sommeil. Moulinex ? Le pauvre a perdu à peu près tout ses bras dans un accident étrange et inattendu, alors qu'on l'agressait pour lui voler les yeux. Tu comprendras qu'handicapé à 40 % et aveugle comme il est, notre Moulinex n'aie plus le cœur (il s'est d'ailleurs fait opérer récemment, le pauvre est maintenant surchargé d'un pacemaker) à écrire des textes légers et drôles.
Seb s'est fait à moitié dévorer par des chiens alors qu'il se noyait après avoir plongé pour tenter de sauver ses parents qui se faisaient déchiqueter par des requins. Le pauvre est dans un triste état. C'est pour ça que nous nous entourons de chair fraîche comme notre Potato à nous, que tu as tant apprécié dans son test de Creatures. Mais pendant combien de temps encore, Monsieur Pomme de terre va-t-il avoir le sourire ? Est-ce qu'il ne va pas se briser les reins, tout à l'heure, en se rendant guilleret au distributeur pour ramener des cafés à toute la rédaction (il est le seul à pouvoir l'atteindre, nos fauteuils roulants nous empêchent de passer dans le couloir du fond) ?

Tristes news

Et que dire à Rudy Liotaud de Gif-sur-Yvette? Lui qui se plaint de la tristesse des news de Joystick depuis quelque temps.

"J'ai toujours admiré l'humour décoiffant de mon mag préféré, me tordant de rire surtout en parcourant les News. Les années 94-95 sont d'un très bon cru, le meilleur qui n'ait jamais été. Puis il y eut 96 qui commença plutôt bien et vint le jour du Joystick revu et corrigé de la rentrée 96. La forme a été enrichie, surtout du côté Tests où les pages sont plus claires grâce aux résumés, aux recommandations, aux notations, au nom des développeurs, etc. Mais le fond... Pour le fond, c'en est un ! Les News sont dorénavant plates comme le parquet de mon salon. Depuis, je parcours les News avec un regard froid, sans enthousiasme et de façon plutôt succincte.
Voilà, je voulais juste vous faire part de mon inquiétude et vous supplier de redresser la barre avant que moi et d'autres ne désertions. Courage, je sais de quoi vous êtes capable. Vous savez faire un mag magique et délicieux, une référence dans le coeur des aficionados et autres bidouilleurs du monde PC."

Là aussi, c'est le malheur qui nous a frappés, Rudy. Le responsable des news que tu aimais tant, a un jour disparu, hop, pfffiuuut, envolé. Nous ne l'avons plus jamais revu, plus de nouvelles, pas un coup de fil ni une petite carte. Un vrai mystère. Il a fallu lancer un plan d'urgence, et ce sont les mêmes tristes sires qui sévissent dans les pages des tests, des previews et des reportages qui écrivent maintenant les news. Comment veux-tu que des gars déjà pas drôles dans le reste du canard, se mettent à être tordants de rire tout à coup, avec une surcharge de boulot qui plus est ? Notre ancien collaborateur responsable des news si drôles ne faisait que cela dans Joystick de tout le mois.
Mais c'est promis, craché, juré, nous allons tenter de redresser la barre comme tu nous le demandes. Nous nous sommes laissés emballer par l'excitation des jeux en oubliant l'essence même de Joystick, ce qui faisait un peu sa différence à une époque, les vannes débiles et l'humour (ah-ah !). Et puis pour être sérieux un instant... Euh, enfin non, bref, l'humour à Joy a toujours été naturel. On pourrait reprendre les principes des anciens numéros, c'est-à-dire faire des faux proverbes et autres ; mais on l'a déjà fait, et ça ne nous intéresse pas de ressortir les mêmes vannes, comme de vieux ringards. On a un peu manqué d'inspiration ces derniers mois ? On le sait, mais la bonne humeur revient apparemment. Alors patience !

En direct avec la rédaction sur le
3615 JOYSTICK

0% gadget
100% Pioneer

. GAMME . MULTIMÉDIA . PIONEER . :
. LA . TECHNOLOGIE . QUI . VA . A . L'ESSENTIEL .

Difficile de s'y retrouver dans la jungle du multimédia. Beaucoup de poudre aux yeux, peu de sérieux. Chez Pioneer, nous préférons innover avec justesse et pertinence. Un exemple ? Nos nouveaux lecteurs de Cd-Rom : 10 X ou 12 X bien sûr, parce que la vitesse c'est important. Important mais pas essentiel. Ce qui compte vraiment, c'est le temps d'accès et ce sont **les premiers à être en dessous des 100 ms.**
Toute notre gamme multimédia est ainsi : fiable, performante, sans superflu, conçue pour vos besoins d'aujourd'hui et surtout pour ceux de demain.
Multidisques, graveur, projecteur vidéo multimédia, lecteur DVD...
Maintenant, à vous de choisir.


Lecteurs Cd-Rom


Lecteur Multidisques


Juke Box 100/500 Cd


Graveur de Cd-Rom


Projecteur multimédia

3615 PIONEER



Systèmes Multimédia

La technologie qui va à l'essentiel

CAP HORN *2,23F/min.



AWE32, la suite...



Creative vient de lever le voile sur sa nouvelle carte son, l'AWE 64. Comme son nom l'indique, elle est dotée non plus de 32 mais de 64 voix polyphoniques. Ces 32 voix supplémentaires ne devraient pas changer grand-chose quant à la qualité du son dans les jeux. En revanche, le musicien amateur y trouvera un plus indéniable, les 32 voix de l'AWE32 s'avérant très vite limitées. De plus, Creative y a implémenté la nouvelle technologie Sondius WaveSynth développée par E-Mu et permettant de recréer des sonorités plus réalistes. Hormis les 4 Mo de WaveTable fournis en ROM, l'AWE 64 est doté de 512 Ko de RAM extensibles à 32 Mo. Une fonction permet d'obtenir un son 3D très réaliste, à condition que le programme soit prévu pour l'exploiter. Creation de Bullfrog et Eradicator d'Accolade feront partie de ceux-là. L'AWE 64 est bien entendu entièrement Plug&Play, compatible avec la Sound Blaster 16, l'AWE32, la norme General Midi, GS et MT32. Enfin, l'architecture de l'AWE64 offre un meilleur rapport signal/bruit pour un son plus pur. Elle est vendue avec tout plein d'utilitaires, dont les fameux modules chaîne hi-fi propre aux cartes de Creative Labs ainsi qu'un WebPhone, Microsoft Internet Explorer et des fichiers Midi 64 voix. L'AWE 64 sera très vite déclinée en version Gold. Elle offrira alors 4 Mo de RAM en standard et 4 Mo de banque de sons General Standard. Elle sera également dotée d'une sortie S/P DIF (numérique) et de deux prises RCA pour un raccord direct à un ampli. L'AWE 64 est donc davantage une évolution vers la qualité que vers l'innovation... un choix peut-être pas si bête. Le prix de l'AWE64 normale sera de 1 390 francs TTC, et sa disponibilité est fixée pour la mi-décembre. L'AWE64 Gold coûtera environ 400 à 500 francs plus cher et sera disponible en février.

Edito

Ben voilà, plein de jeux et des bons. C'est un peu notre lot, chaque mois, mais là, on se demande pourquoi une telle avalanche. C'est Noël ou quoi ?

Et c'est pas fini, on s'en doute. Dès le début de l'année (mhhh... je regarde ma boule de cristal... disons fin janvier), les cartes 3D vont nous tomber sur la tête. Alors là, à Joystick, nous sommes très clairs : carte 3D, attendez ! Cartes 3D, on vous ment ! C'est sûr que ces petits bijoux vont rendre nos PC encore plus attractifs ; mais pas de panique, il s'agira de choisir la bonne. J'imagine que bon nombre de concurrents vont pondre ce mois-ci un dossier là-dessus. Je reregarde ma boule de cristal... je vois bien une accroche du genre : «Carte 3D, laquelle choisir ?» Ok, c'est bon ça coco ! Ben nous, justement, on ne sait pas. Entre les partisans du Nec, du Voodoo, du Trucmuche, la guerre fait rage à Joystick ; alors on le répète, pas de précipitation.

Ah oui, encore une chose, si vous avez des dindes et des sapins dans vos relations, dites-leur de s'enfermer à double tour et de n'ouvrir la porte sous aucun prétexte.

Cyrille Baron

Telex

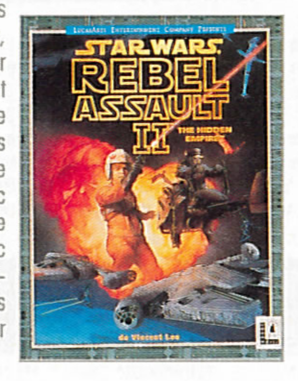
Les 7 et 8 décembre prochains, se déroulera un concours autour du jeu F22 Lightning II. Courez vous faire humilier au 52 bd Ménilmontant (paris 11e) pour la modique somme de 80 francs (modique mais élevée. En plus pour partir avec une casquette, merci).

Bon plan

Tiens, ça au moins c'est un bon plan. Pendant un mois, du 25 novembre au 24 décembre, la société Boeder France fait des super promos sur des joysticks. C'est déjà bien. Mais en plus, ils organisent des concours dans plus de 100 points de vente répartis dans toute la France (genre Auchan, Carrefour, Surcouf et compagnie) avec, à la clé, un surf des neiges, un VTT et des abonnements à Joystick à gagner. La classe. C'est donc, comme je le disais au début, un bon plan.

Mieux vaut tard que jamais

Lucas Arts vient de sortir la version Macintosh du fameux Rebel Assault II : The Hidden Empire. Pour moins de 200 francs, vous pourrez à la fois botter les fesses des stormstroopers à coups de pistolet laser, et faire exploser l'étoile noire. Et pour ne pas faire de jaloux, Lucas a eu la bonne idée d'offrir avec la version PC, le CD Making Magic qui vous dévoilera les coulisses de la trilogie Star Wars.



Warcraft 2 à l'infini

Les ch'tis gars de SpiderWebb viennent de développer un shareware qui devrait ravir ceux qui ont terminé Warcraft II et qui sont trop fainéants pour dessiner de nouveaux niveaux eux-mêmes. Quoique, même sans être fainéant, on peut être intéressé par ce shareware ; il est vrai que jouer à un niveau qu'on a dessiné, n'est pas très amusant.

CraftGen, le shareware en question, permet de créer un nouveau niveau en quelques clic ; vous n'indiquez qu'une poignée de paramètres, et hop, pffiuttt, votre bécane vous dessine un beau scénario tout neuf prêt à l'emploi. On a reçu ça trop tard pour le mettre sur le CD de ce mois-ci. Promis, on le case dans celui du prochain numéro. Au fait, CraftGen tourne actuellement sur PC et bientôt sur Mac.

L'INFOGRAPHISTE

Oui c'est stupide. Vous savez l'anim du mois dernier... «Propane» sur le CD, ben j'ai oublié de vous donner les coordonnées de son talentueux créateur qui cherche, rappelons-le, du boulot. Il s'agit donc de Cyrille Ferreira au 04 78 54 03 21 ou par fax au 04 72 34 61 12

On se marche pas sur les pieds

Après avoir frisé la baston et la guerre d'avocats interminables, Acclaim et Spectrum Holobyte se sont finalement arrangés à l'amiable. Les éditeurs avaient en effet acquis tout deux les droits de Magic: the Gathering, le jeu de carte au succès aussi considérable qu'incompréhensible de Wizard of the Coast. Le problème, c'est que leurs deux adaptations du jeu sur PC allaient sortir en même temps, causant du tord à chaque titre.

Tout est arrangé, et l'accord tient donc sur les dates de sortie : Acclaim lancera son Magic the Gathering-BattleMage autour de Noël, tandis que Spectrum Holobyte/Microprose ne lancera pas son jeu Magic avant le 1er février. Comme ça, personne ne marche sur les pieds de personne.

Rappelons que le jeu d'Acclaim est un jeu de stratégie temps-réel, multi-joueur, basé sur le monde de Magic, tandis que celui de Microprose est une stricte adaptation du jeu de cartes.

Mes mains ont la parole

LA RECONNAISSANCE VOCALE + L'INTERACTIVITÉ, C'EST LA MERDE !

ALORS, VA TE FAIRE FOUTRE CONNARD ET ENCULÉ..... VIRGULE

CONNARD ET ENCULÉ TOI-MÊME, LES MOTS VILAINS ET PAS JOLIS, JE SUIS PAS PROGRAMMÉ POUR.

ON CONTINUE P'TIT CON ?

YAZ...

L'une des prochaines révolutions de la multimédia après le du l'internet, c'est la reconnaissance vocale. Ça va faire la joie de tout le monde, sauf peut-être des centaines de milliers de dactylos, réceptionnistes, standardistes qui vont se faire mettre à la porte et qui ont tout intérêt à penser "plan de carrière" dès aujourd'hui.

En tête de la course, IBM présente le ToolKit Développeur de VoiceType 3.0 pour Windows 95. Il peut être téléchargé gratuitement sur http://www.ibm.com/products (cliquer sur "Voice recognition") et est dispo sur commande directement auprès d'IBM et facturé au prix de revient de la prestation. (CD-Rom et casque-microphone fournis).

Pas mal de développeurs sont déjà sur le coup, et les premières applications commencent à tomber :

- NCC avec "Dictée digitale" (traitement de texte).
- ENW avec "Eroica Dialer" (pour composer ses numéros de téléphone avec la voix).
- Cyclops R&D avec Softeyes (un soft pour les ophtalmologistes, qui permet d'effectuer ses examens uniquement avec la voix).
- CPI avec "TRACI" (apprentissage de l'anglais).
- BUGZ avec "@ttitude+10" (serveurs vocaux, réceptionnistes virtuels)
- Mende Softwareentwicklung avec DANS (qui lit tous les formats textes dont entre autre le HTML et le converti en audio).
- A&G Graphic Interface avec CustomVoice 4.0 pour Windows 95 (une interface d'intégration de VoiceType dans les applications orientées objets).
- ChantInc. avec Speechkit (propose une série de composants pour construire facilement des applications à reconnaissance vocale intégrée).

Une question me taquine soudain : "Que fait Apple ?". Réponse le mois prochain dans une news intitulée "Apple pédale dans la semoule".



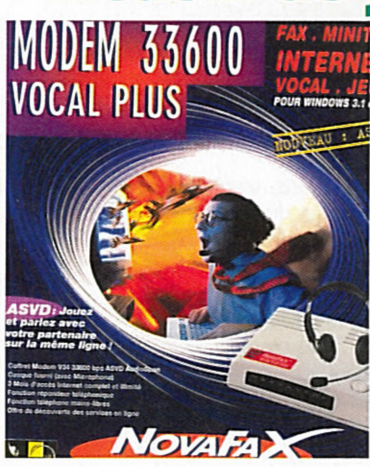
Telex

Si vous ne vous étiez toujours pas décidés à acheter l'excellent Flight Unlimited sur Mac CD-Rom, c'est maintenant le moment. Le prix vient de gentiment baisser, et passe en dessous de la barre des 300 francs : environ 249 balles. Super affaire.

santazia

Virgin propose pour Noël un calendrier sur PC qui réjouira petits et grands. Enfin, le petits surtout. Ça reprend le principe du calendrier avec des petites portes que l'on ouvre chaque jour. Quand j'étais petit, j'en avais eu un avec du chocolat, même. Là, c'est livré avec des feutres et des étiquettes à colorier. Le CD comporte des petits jeux et des musiques de Noël.

Enfin un vrai modem de joueur !



Novafax, qui nous avait déjà fait fort bonne impression avec son "Vocal 33600" (cf. le dossier du mois dernier), vient de lancer le modem de la mort, celui que tous, quelque part au fond de nous, on espérait voir arriver un jour. Le "Vocal Plus 33600", c'est le "Vocal 33600" + l'ASVD. Et quesako, l'ASVD ? C'est le nom officiel de la technologie Voice Over Data, celle qui permet de transférer des données tout en échangeant des propos. Traduction en langage de joueur : on peut se latter à distance tout en s'insultant copieusement. Le "Vocal Plus 33600" fonctionne aussi bien sous DOS que sous Windows 3.1 et 95. C'est un produit complet : outre les classiques logiciels et offres d'essai Internet, il est livré avec un casque de bonne qualité possédant un microphone intégré et avec un câble de raccordement pour carte audio Plug'n play ; il est également fourni avec sa chaîne d'initialisation, c'est donc un produit fini, prêt à l'emploi. Vous le trouverez entre 1 000 et 1 500 francs, selon les points de vente. Foncez !

Erratum

Le mois dernier, nous avions écrit un petit article sur la nouvelle carte-son Guillemot. Nous avions été un peu sévères, car nous avions remarqué que la carte utilisait 3 IRQ, provoquant rapidement des conflits. Or, ce que l'on ne savait pas - on était jeune à l'époque - c'est que l'on pouvait en désactiver une, celle qui ne sert que dans le cas où l'on ajoute une carte fille (cas plutôt rare). Du coup, elle est mieux que ce qu'on croyait. Voyez le Quoi de Neuf. On en reparle...



Fin 97, la nouvelle numération s'étendra aux prénoms. Les "David" par exemple, s'appelleront désormais "03David".

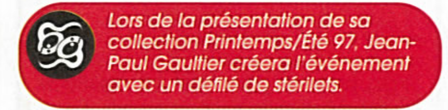


Topo !

Comme tous les fanzines, *Topo* ! veut nous faire partager sa passion. Et comme sa passion c'est l'informatique, ben ça tombe bien, parce que c'est un peu la nôtre aussi. *Topo* ! c'est une sorte de dazibao, un journal ouvert à tous, éclectique et bien écrit. Au sommaire du n° 2 (de novembre) : les tests de F1GP2 et Gabriel Knight 2, des trucs et astuces pour



Quake, des articles sur le port USB, sur KPT Bryce, sur 3615RTEL etc. Trente pages, une disquette de sharewares, tout ça pour 10 balles. Ok, Joy n'a plus qu'à mettre la clef sous la porte : *Topo* ! 67 Rue Gabriel Péri, 95240 Cormeilles.



Lors de la présentation de sa collection Printemps/Été 97, Jean-Paul Gaultier créera l'événement avec un défilé de stérilets.

COLLABOS

Une collaboration plutôt inhabituelle vient d'être signée entre Epic MegaGames (Unreal...) et DMA Designs (Lemmings...). Sans que l'un rachète l'autre, ou qu'il y ait fusion, les deux sociétés vont partager leurs ressources et leurs technologies. Comprenez leurs programmeurs et graphistes et leurs bécanes respectives.
Une sorte de partenariat stratégique, comme on dit dans *Les Échos*. Ça ressemble à du serrage de coude en règle ou je ne m'y connais pas. Plus on est, plus on est fort ; tout en restant développeur indépendant qui ne se fait pas bouffer par un gros éditeur. À eux deux, Epic MegaGames et les Écossais de DMA se retrouvent avec plus de 80 bécanes Silicon Graphics, des studios sons, une technologie pour faire de la Motion Capture et plus de 170 personnes.
Du coup, on a encore plus hâte de voir les prochaines productions de ces deux équipes, puisque, toutes machines confondues, 19 softs sont en cours de développement en additionnant les deux boîtes. Sur consoles et micros.

Mille milliards de scénars



Chez Sybex, on doit pas trop aimer le recyclage ; à cause d'eux, on va être obligé de garder encore quelque temps nos vieilles boîtes de jeux. "Nouveaux scénarios" de chez Sybex met à notre disposition, devinez quoi, des scénarios. Y en aura pour tout le monde : Quake, Warcraft 2, Duke Nukem 3D, Command And Conquer, Doom2, Heretic, Hexen, Civilization 2, Dark Force, Descent un et deux, Doom, Flight simulator 5, et Space Flight. Évidemment, vous allez me dire que c'est facile de trouver des scénarios sur Internet ou que vos amis vous font des scénarios sur mesure. C'est vrai, mais que de temps perdu à trouver les bons sites, les bonnes extensions, sans parler des notes de France Télécom. Avec Sybex, et pour moins de 100 francs, vous avez la possibilité de jouer jusqu'à l'an 2000. Alors que demande le peuple ?

I have a dream

J'ai prié pour avoir un système d'exploitation fiable, capable de résister à tous mes mauvais traitements, et ce jour béni est enfin arrivé. Après la lecture de *Linux secrets*, vous serez incollable sur X-Windows, le GNU, le DOS EMU. Mais même si Linux est le plus stable des systèmes sur le marché, et s'il est totalement gratuit, il vous faudra connaître les centaines de commandes et de raccourcis, la joie du partitionnement de votre disque dur, la recherche de mise à jour et encore bien d'autres surprises que vous découvrirez le long des 1 050 pages de ce livre.

Linux secrets, chez Sybex, environ 300 francs

Telex

Lion, déjà responsable des adaptations de Doom II et Wing Commander IV sur Mac, bosse en ce moment sur la conversion de Quake pour Macintosh. Une version non-optimisée traîne déjà sur le Net, et la version finale devrait sortir en mars prochain.

Un champion virtuel



Vous savez déjà tout le bien que nous pensons de Virtual Chess, l'excellent jeu d'échecs de Titus. En plus d'offrir un environnement 3D excellent et rapide, Virtual Chess dispose d'un moteur de réflexion des plus puissants.
Tellement puissant, tiens, que Virtual Chess vient d'être sacré champion du monde 1996 des jeux d'échecs sur micro-ordinateurs. Carrément. La compétition a eu lieu du 7 au 15 octobre dernier à Djakarta en Indonésie.
Mince, on peut être fier, parce que c'est du français ça monsieur. Des programmeurs français et une boîte française qui les édite.
Autre bonne nouvelle, Virtual Chess va sortir sur Mac très prochainement, d'ici la fin de l'année. Et la version 2 devrait être dispo pour PC en début d'année prochaine.

UN RUSSE CHEZ MICROSOFT

Et pas n'importe lequel, puisque ce n'est autre que le légendaire Alexey Pajitnov, génial créateur de Tetris, qui vient de rejoindre la section jeux de Microsoft. Le gars Billou a dû être sérieusement alléché par la première performance du gars Alexey, puisque plus de 40 millions d'exemplaires de Tetris ont été vendus. Impressionnant.
Notre super pote russe devrait bosser sur des jeux de réflexion, son indéniable spécialité. Espérons qu'il fera mieux que ses autres productions post-tetrissiennes qui étaient plus que limite, voire complètement daubiques (Welltris, Hatris, Fire & Ice...).

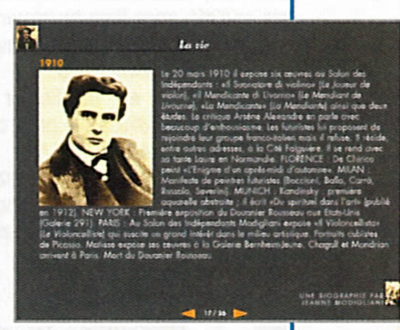


Modigliani sur CD-Rom

C'est fou comme j'ai pu être un jeune con. Il faut qu'on me mette des Cd à près de 400 balles sous les yeux pour que je commence à m'intéresser à tout un tas de trucs qu'on essayait de me montrer à l'école. Remarquez, il n'est jamais trop tard pour arrêter d'être crétin.



Et donc voici une occasion de plus de s'ouvrir un peu, avec ce CD-Rom sur le peintre Modigliani. Ce CD multi-machin-chose édité par ACR Multimédia pour PC et Mac retrace la vie de l'artiste ainsi que son œuvre. Les peintures sont souvent commentées par un spécialiste pour mieux vous guider, et le rendu à l'écran est excellent. Très joli.



Apple pie

Apple va ouvrir une série de cybercafés. Le premier d'entre eux, The Los Angeles Apple Cafe, offrira non seulement des accès au Web, mais aussi de la vidéo-conférence à toutes les tables, ainsi que de la nourriture venant du monde entier (et non pas de mon dentier)(NDRC: je caffe, c'est Tibérius qui est l'auteur de ce pitoyable jeu de mot).



Develop 96 à développer

Les 26 et 27 octobre derniers se déroulait, à Londres, une conférence réservée aux développeurs de jeux du monde entier. Enfin, destinée aux développeurs plus que réservée, puisque nous avons réussi à y fourrer notre sale nez pour voir un peu l'avenir que nous préparent nos chers programmeurs.
Il y avait du beau monde, ça, on peut pas dire le contraire; et même des personnages mythiques du milieu, genre Nolan Bushnell, le type par qui tout a commencé puisque Pong c'était lui ; Sid Meier, Peter Molyneux, David Perry et compagnie.
Les conférences de ces deux jours furent tour à tour passionnantes, décevantes ou parfois limite propagande commerciale. Plutôt que de faire un truc bâclé pour être les premiers, on vous prépare un chouette article sur tout ce monde des développeurs de jeux pour le mois prochain ; on y reparlera de Develop 96.

Telex

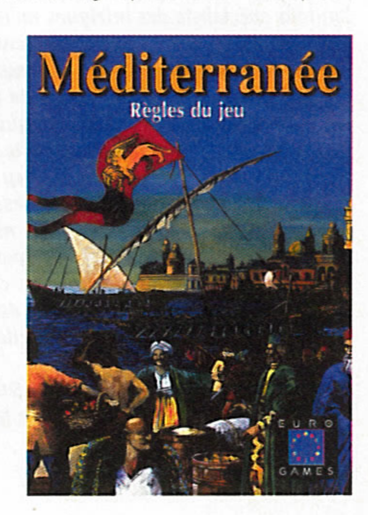
La démo de Tomb Raider du mois dernier est superbe, hein ? Elle est même mieux que ça, car nous avons oublié de vous dire qu'il suffit d'appuyer sur O pour passer en S-VGA !



Nous l'avons tous appris à nos dépens, 96 fut l'année de la baise. Sachez-le dès à présent, 97 sera l'année de la baise aussi.

Gagnez du pognon en carton

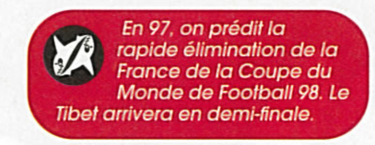
Méditerranée est un jeu de plateau édité par Jeux Descartes. L'action se déroule au XIVe siècle ; on y joue les Vénitiens, les Gênois, les Espagnols et les Turcs qui s'entrent-foutent sur la tronche pour s'emparer des comptoirs stratégiques sur la route des épices, de l'or et des pierres précieuses et s'en fichent plein les coffres.
Les règles (légèrement inspirées de celles du jeu de plateau Civilization, mais sans les avancées technologiques) ont l'air particulièrement simples, ce qui est une qualité rare chez ce type de jeu. Méditerranée se joue à partir de 12 ans, et de 2 à 4 joueurs.





FS Niouze

Nous avons oublié de vous préciser un ou deux trucs. Il est normal de ne pas entendre le bruit du moteur, car celui-ci passe sur le haut-parleur du PC. En revanche, vous devez entendre un bip bip lorsqu'une fois en l'air, vous tirez brusquement sur le manche. Les avions et utilitaires se trouvent en fait dans SHAREW/DATA/FSIM4/fs4.zip.
Un fichier zip est un fichier compressé. Pour le décompresser, utilisez le programme PKUNZIP qui se trouve dans SHAREW/DATA.
Si votre écran clignote, utilisez un autre avion (par exemple le Piper) ou bien chargez UNIVESA qui se trouve également dans le fichier fs4.zip.



Ministère du web

Pour diversifier ses moyens de communication, le ministère des Finances avait déjà développé des services accessibles par Minitel. On se souvient de 3615 Finance (pour vieux cochons), de 3615 Irservice (sado-maso), 3615 Douanetel (rencontre avec des étrangères), 3615 Insee (hôtesses très chaudes), 3614 Consom (sexe par téléphone), 3615 Monnaie (spécial bondage) et 3617 Sirene (femmes pour femmes).
Faut dire que chaque année, les administrations économiques et financières diffusent gratuitement plus de 25 millions de dépliants sur 80 thèmes d'information : économie, fiscalité, douanes, concurrence et consommation. Il fallait bien faire quelque chose avant que ça n'achève la forêt d'Amazonie. Alors voilà, gain de temps, d'arbres et d'argent, le ministère de l'Économie et des Finances ainsi que le CFCE (Centre français du commerce extérieur) ouvrent leurs pages web, fichtre jolies, ergonomiques, véritables mines d'informations et d'actualités. Waouh, ils sont vachement calés en finance, le ministère des Finances ! http://www.finances.gouv.fr et http://ww.cfce.fr



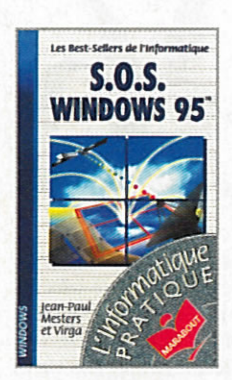
Lara Croft sous verre

ET LE PIRE, C'EST QU'IL Y AURA PEUT-ÊTRE MÊME QUELQUES GOGOS QUI VONT CROIRE QUE TU N'ES PAS VRAIMENT VIRTUELLE...

YACINE

En version pixellisée, Lara Croft, la très sexy héroïne de Tomb Raider, nous avait déjà rendus fous ; et pas seulement parce que le jeu est excellent. Une "vraie" Lara Croft de chair, de formes, et de sang va tenter de nous faire tourner la tête maintenant puisqu'Eidos se lance dans une campagne publicitaire exceptionnellement agressive pour notre petit monde du jeu vidéo. Des pubs télé et cinéma sont prévues, ainsi qu'un happening, à Londres pour l'instant, avec une Lara vivante en vitrine quelque part dans le quartier de West End.
Apparemment, Eidos croit autant que nous que Tomb Raider sera un des jeux les plus chauds de ce Noël.

Oh, les jolies histoires !



Pour Noël, Marabout sort trois beaux romans à lire à vos enfants près de la cheminée : SOS Windows 95 (l'histoire terrible du naufrage d'un paquebot, suite à une erreur de .dll), De Windows 3.1 à Windows 95 (l'itinéraire d'un handicapé qui retrouve en partie l'usage de ses périphériques grâce aux donations d'un milliardaire) et SOS Microsoft Office (une relecture audacieuse de l'Étranger de Camus dans laquelle Meursault est un breakdancer bisexuel et punk).

La boîte à outils MPEG

Vitec Multimédia lance sur le marché la première boîte à outils MPEG. What is it ? Apparemment c'est de l'anglais... Si vous l'ignorez encore, le format MPEG sert à compresser de la vidéo. Les films VideoCD et Digital Video sur Compact Disc de 12 cm utilisent cette méthode offrant une qualité proche du S-VHS. MPEG Toolbox permet de monter ses propres films et de convertir n'importe quelle séquence d'images ou film AVI en MPEG1 et VideoCD. Il autorise quelques effets de transition ainsi que les titrages. MPEG Toolbox est d'ores et déjà disponible autour de huit centaines de francs. Ahah, ça fait bizarre 800 francs écrit comme ça, en plusieurs centaines. Huit cents pièces d'un francs... ouahou... ça fait une sacrée pile quand même... 800 pièces... j'avais pas réalisé... huit cents comme 2 x 400 ou 10 x 80... moi je dis trop fort.



Telex

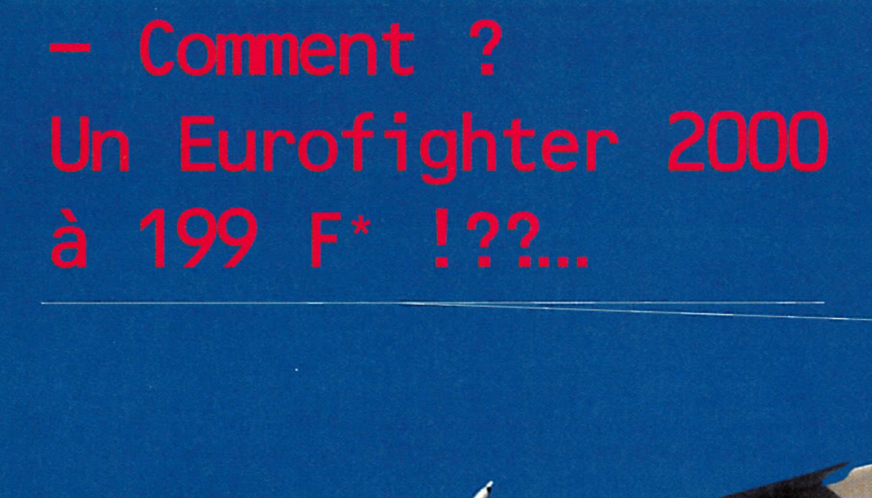
Sound Source Interactive, en collaboration avec la Twentieth Century Fox, est en train d'adapter *The Abyss* de James Cameron en un jeu PC. Ça devrait sortir à la fin de l'année prochaine.

Orage Rouge

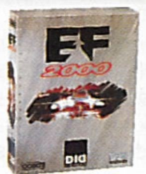
Un nouveau venu vient de mettre les pieds dans le monde du jeu vidéo. Un nouveau venu, mais pas un inconnu puisqu'il s'agit de Tom Clancy, l'auteur spécialiste des intrigues militaires, des sous-marins et des grosses magouilles entre espions ricains et russes. Plusieurs de ses romans ont été adaptés au cinéma, notamment À la poursuite d'Octobre rouge, pour vous restituer le bonhomme, et ses bouquins font à chaque fois de gros cartons outre-Atlantique. Le gars Tom Clancy vient tout juste de sortir un jeu en collaboration avec Virtus Corp. : ça s'appelle modestement Tom Clancy SSN, et aussi étonnant que cela puisse paraître, ça parle de sous-marins. L'autre obsession de Tom Clancy, ce sont les méchants Russes qui envahissent le monde libre, les méchants Russes qui attaquent les États-Unis. Ces Ricains, tout de même, parfois ils paraissent encore bloqués dans leurs années 50.
Bref, Tom Clancy a bien aimé le coup des jeux vidéo, et paf voilà qu'il fonde sa propre boîte, en collaboration avec le boss de Virtus Corp, justement. Ils ont dû bien s'entendre ces deux-là. Et vous savez comment elle va s'appeler la société ? Red Storm. On ne se refait pas, décidément.
Les premiers jeux made in Red Storm-Tom Clancy devraient voir le jour l'année prochaine. En attendant, vous pouvez faire un tour sur leur site Web: www.redstorm.com.

Le Mac se civilize

Suite à de nombreux e-mail réclamant à Spectrum/Microprose la version Mac de Civilization II, l'éditeur a enfin reconnu l'importance de la plate-forme Mac pour les joueurs. De nouveaux titres devraient donc voir le jour, et la société a désigné Kristine Ross qui s'occupera de trouver des partenaires afin de réaliser les versions Mac de ses titres, dont civilization II.



- Affirmatif,
mon colonel !
Et dire que
l'on a payé
le nôtre
70 millions de $.



EUROFIGHTER 2000.

VERSION ORIGINALE DOS.

ELU MEILLEURE SIMULATION D'AVION DE COMBAT PAR LE MAGAZINE GEN 4.



TACTCOM. LE BOOSTER DE LA VERSION DOS.

RESERVE AUX POSSESSEURS DE LA VERSION ORIGINALE POUR PLUS DE SENSATIONS, POUR JOUER EN RESEAU SUR INTERNET ET CREER SES PROPRES MISSIONS. NOUVELLES OPTIONS. NOUVEAUX ANGLES DE CAMERA.



EUROFIGHTER 2000 DE LUXE.

UNE SERIE LIMITEE REUNISSANT LE JEU ORIGINAL AINSI QUE SON BOOSTER.



SUPER EUROFIGHTER 2000 SPECIAL WINDOWS 95.

L'ULTIME VERSION DU JEU, DECUPLEE PAR LA PUISSANCE DU LOGICIEL WINDOWS 95. SIMPLICITE D'INSTALLATION ET DE CONFIGURATION.

EF 2000 TFX MILITARY









* Prix conseillé pour EUROFIGHTER 2000, version originale Dos.



Quantic Dream

Ça fait toujours plaisir de constater qu'en France, il existe encore des équipes de développement qui veulent faire bouger les choses. Pour preuve, la formation toute récente de Quantic Dream autour de David Cage, fondateur de l'équipe, musicien bourré d'idées, qui a traîné notamment chez nos gars Cryo. Les locaux de Quantic Dream sont d'ailleurs situés dans un studio du VIe arrondissement de Paris, transformé à l'occasion en Centre de développement intense. Studio qui résonne encore des ondes positives de grands noms de la chanson française, comme Brel nom de Dieu.
L'équipe bosse actuellement sur Omikron, un jeu d'arcade aventure ambitieux qui se propose de mélanger le genre avec des scènes d'action à la Tekken 2, par exemple, le tout dans un monde sombre à la Blade Runner.
Les premières animations d'Omikron sont plus que prometteuses, et le scénario est d'une richesse et d'une originalité étourdissantes. Mais nous reparlerons de Quantic Dream et de ses projets en temps voulu, et très prochainement.
En attendant, vous pouvez vous connecter sur le site web, truffé d'infos diverses sur le développement du jeu ; avec notamment le journal de bord de l'équipe qui bosse sur le jeu: http://www.helios-scm.com/quantic

Le lauréat

Nous vous avions parlé de la bourse offerte par la Fondation Hachette au meilleur projet multimédia. Voilà, hop, le verdict a été rendu et c'est Fred Adam qui va recevoir les 150 000 francs de prix pour la réalisation



de son projet de CD-Rom : Temps d'histoire, chemins pour Compostelle. Une œuvre poétique qui retrace les étapes du chemin de Saint-Jacques de Compostelle.
C'est bien, je vais pouvoir faire mon pélerinage façon virtuel maintenant, sans avoir à me trouer les pompes et à me crever les jambes à marcher sur des routes même pas goudronnées. Nous entrons dans l'ère de la Foi fainéante, ça va peut-être sauver l'Église, tiens. Faites que les prochaines croisades soient également virtuelles.



Broderbund vient d'acheter les droits du prochain jeu Raven Software, auteur d'Heretic et d'Hexen. Ce jeu post-apocalyptique appelé Outrage devrait sortir l'année prochaine.

Bonne nouvelle pour les naïfs !

70 éditeurs de logiciels dont Microsoft, Psygnosis et Activision, ont annoncé que leurs nouveaux produits tireraient parti de l'accélération de la carte Matrox Mystique. Vingt d'entre eux ont préféré développer des versions spécifiques de leurs titres pour cette carte, afin de bénéficier pleinement de son moteur 3D et de la compression des textures en CLUT 4 et CLUT 8. D'autres développeurs tels que Mindscape, Eidos, Probe Entertainment ou Reality Bytes ont choisi de prendre en charge l'accélération câblée à travers l'API Direct3D.
C'est marrant (ou très triste), mais toutes ces annonces rappellent étrangement ce qui s'est passé il y a quelques années avec les cartes son, toutes leurs promesses de standard, et le grand merdier cosmoplanétaire qui s'ensuivit.

Chouf le CD !

Apprécier l'hospitalité marocaine, flâner dans le jardin andalou, déambuler dans les ruelles de Marrakech, se perdre dans le bleu de Chefchaouen... et tout ça sans sac à dos, valise, embrouille à la frontière avec un dealer qui vous demande de lui porter cinq minutes ses bagages, une femme qui accouche dans l'avion, un taxi à l'aéroport qui vous raquète, un pickpocket, une invasion de cafards dans la salle de bains de votre chambre d'hôtel et surtout, le fin du fin, sans turista ! Ces merveilles, nous les devons au miracle du multimédia et à "Invitation au Maroc" de ACR Multimédia, un CD-Rom multichose pas mal foutu. Vous y trouverez même des recettes typiques (miam, le couscous aux oignons et au miel, j'en chialerais), des contes, des musiques et des tas de belles images qui font rêver, mais pas bronzer.

Premier DVD

Diamond Multimedia et Toshiba America se sont associés pour sortir une gamme de DVD-Rom pour ordinateurs. Il devrait s'agir, d'ailleurs, des premiers DVD disponibles sur le marché, et ça devrait sortir super bientôt, genre en début d'année prochaine.
Rappelons que la technologie DVD permet beaucoup plus de stockage que sur un CD-Rom, jusqu'à 25 fois plus pour un DVD double face, et que les taux de transferts sont plus rapides. La porte serait alors grande ouverte aux films interactifs vraiment réussis, et à des jeux avec des masses pas croyables de données et de graphismes.
On ne sait pas encore le prix de ce genre de petit bijou, mais il y a de grandes chances qu'on se fasse arnaquer comme au coin d'un bois. Comme d'habitude.

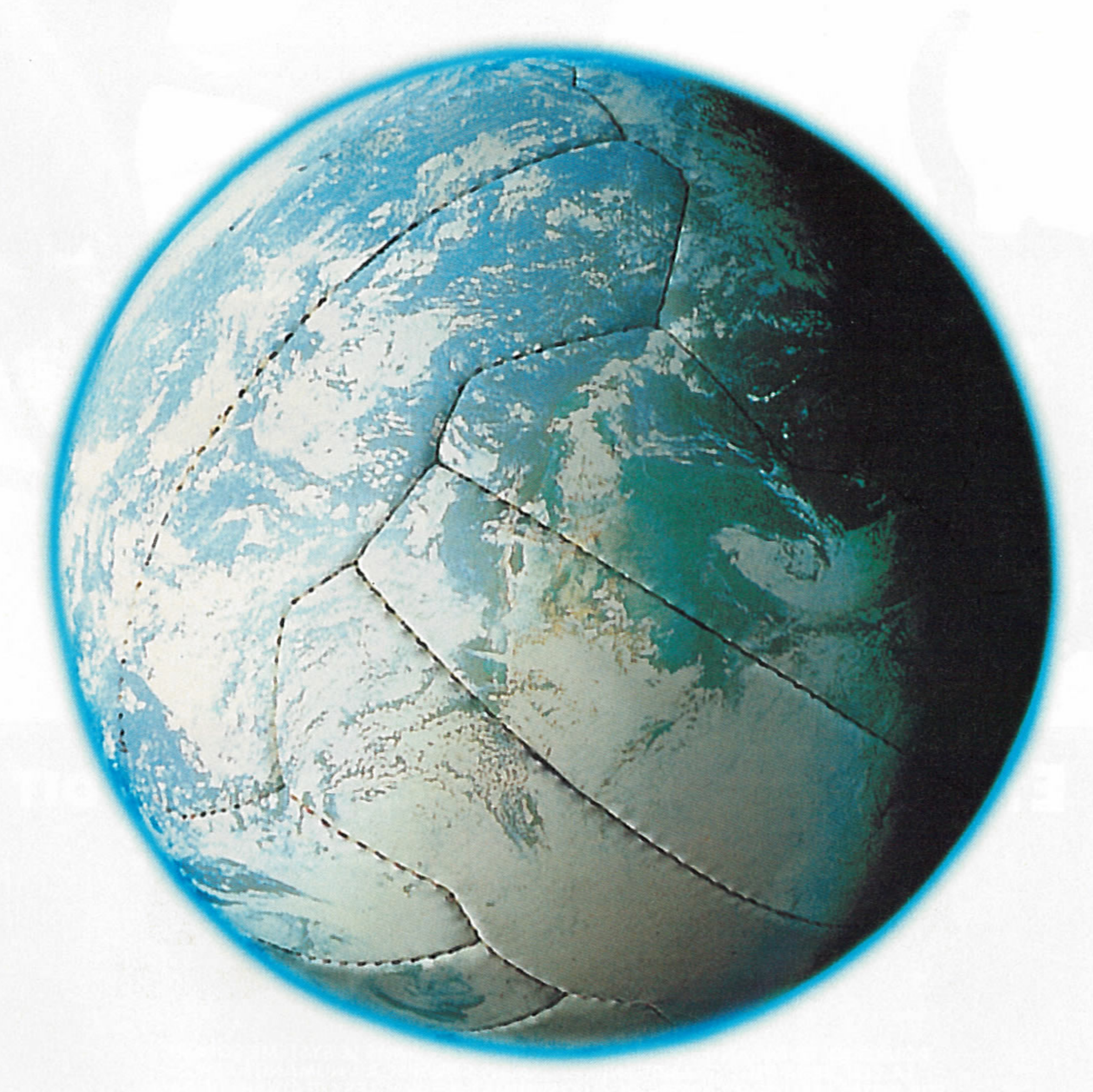
Route 66

Moi je suis comme Jean Alesi, les voitures c'est pas mon truc, pourtant le CD Corel "Worldwide auto guide" n'a pas fini dans un de mes tiroirs, enfin pas tout de suite. Vous y trouverez plus de 3 600 véhicules différents, plus de 5 000 photographies et des informations sur leurs performances. Si vous êtes une sorte de maniaque collectionneur de prospectus et que vous manquez de place depuis le salon de l'Auto 86, alors ce logiciel est fait pour vous ; si ça n'est pas le cas, alors passez votre route.



-En 97, un fruit malhonnête dénommé Alain Melon tentera d'utiliser de manière illicite la carte bleue du célèbre acteur.

Certains affirment que le **football** est le sport le plus **spectaculaire** au **monde**...



www.easports.com

FIFA

© 1977 FIFA TM

Vous avez attendu ce moment là toute votre vie. Le monde entier vous regarde. Vous êtes à quelques mètres de la cage où le gardien, anxieux, prépare sa détente. Autour de vous, les défenseurs font le pressing. Il ne vous reste plus beaucoup de temps avant le coup de sifflet final. Vos supporters, placés derrière le but, scande votre nom. Personne en soutien, vous devez marquer maintenant sinon adieu la coupe. Votre cœur bat à 100 à l'heure. Un premier crochet vous permet de vous libérer du marquage, petit passement de jambes pour placer le ballon sur votre pied gauche, vous placez une superbe frappe enveloppée, le gardien tente une parade mais le ballon vient se loger en pleine lucarne. Le stade est debout, vos supporters vous acclament. Toute l'équipe vient vous sauter dans les bras et faire avec vous le petit pas de danse synonyme de victoire.



FIFA 97 c'est le meilleur du football.

Des joueurs en 3D réalisés par capture de mouvements permettant la création de graphismes très fluides. Grâce à la technique du MotionBlending™, le jeu est d'un réalisme impressionnant.



Le nouveau moteur 32 bits permet une rapidité de jeu encore jamais atteinte, une jouabilité et une gestion de l'intelligence artificielle sophistiquée. De plus, vous avez maintenant le choix entre des matchs en extérieur ou en salle.

Enfin, en direct du stade, retrouvez Thierry GILARDI et David GINOLA pour les commentaires des matchs.

Chaussez vos crampons et rejoignez les stars du foot dans le seul jeu capable de vous placer là où se trouve l'action : sur le terrain.

FIFA 97. L'Emotion intacte.



FIFA 97

WINDOWS 95 • PC CD • PlayStation™ • Saturn™ • Mega Drive™ • Super NES™

Pour obtenir de plus amples informations sur FIFA 97 téléphonez au 04 72 53 25 00 ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase 3, rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.





Yacine chez les Picaros



Là, franchement, c'est carrément les boules. Notre gars Yacine à nous, celui qui illustre si bien nos tristes news, notre enlumineur dessineur, notre poète de la plume et du pinceau, notre artiste de l'humour, notre clown jongleur de la rigole ; notre Yacine quoi, eh bien il s'en va, hop, zou. Finis les petits dessins dans Joystick, ceux que vous lisez dans ce présent numéro seront les derniers. Et pourquoi il s'en va ? Il part à l'aventure dans des pays lointains qu'on comprend même pas les noms par là-bas en Amérique du Sud. Dans des endroits sans ordinateurs, sans Windows et avec des tas de gens qui rigolent tout le temps et qui parlent pas français. C'est un aventurier notre Yacine, un baroudeur. Et dire que pendant toutes ces années, on lui parlait en vers pour faire artiste, comme lui, pour pas le brusquer, mince.
Bon vent, comme qui dirait. Bonne route et compagnie. Rigole bien ta tronche, gars Yacine. Mince, après toutes ces années, ça fait drôle. Plus de dessins, alors ? Ben si, on vous en a trouvé un autre de dessineux, allez.


En 97, Vanessa Demouy sera enlevée par les extraterrestres. Enfin, j'espère.

World Company contre le piratage

Une véritable offensive contre le piratage a été lancée récemment, en France, en direction des PME. Elle est l'œuvre de la BSA (Business Software Alliance) qui a mailé environ 10 000 questionnaires précis à des sociétés dans tout le pays sur l'utilisation et le parc de leurs logiciels. Le problème, c'est que la BSA n'a pas d'existence légale en France, c'est une société anglaise commanditée par les éditeurs pour lutter contre le piratage.
Mieux encore, en fin de questionnaire, un numéro de téléphone est indiqué pour d'éventuelles réclamations et trucs légaux dans le genre. Et où est-ce qu'ils nous emmènent, le numéro de téléphone en question ? Hein ? Bingo, chez Microsoft, en France.
On est en droit alors de se questionner sur les véritables motivations de cette pseudo opération piratage. Ça ressemble nettement plus à un joli sondage marketing bien juteux. Les boîtes étaient, en effet, censées indiquer quels softs elles utilisent, avec quels autres, etc. Genre, tiens, telle boîte n'utilise pas notre traitement texte, ou notre gestionnaire de fichier... Hop, on leur envoie une démo et des tas de prospectus pourris. Bref, ça pue fort, et à plein nez.
Décidément les techniques commerciales modernes à la John Sylvestre me font vomir. D'ailleurs, si les Guignols de Canal+ me font de moins en moins rire, c'est parce que ça ressemble de plus en plus au monde qui nous entoure.
Accrochez-vous, la suite, rapportée par notre confrère ***Le Monde Informatique****, est encore pire.*
Une société filiale de Microsoft, Antura, est chargée de lutter contre la contrefaçon. Le problème c'est qu'ils utilisent, semble-t-il, des techniques peu prestigieuses pour coincer les gens. Ainsi, le membre unique de cette société semi-bidon, qui n'est autre que le chef comptable de Microsoft France, s'est rendu chez un revendeur et a insisté pour acheter une version d'Office Pro normalement vendue avec un PC, mais sans PC. Et après, paf, ils tombent sur le dos du revendeur, prétendant qu'il vend des softs de façon illicite. C'est sale, ça pue. Le revendeur s'est retourné contre Microsoft et porte plainte ; Microsoft semble tenter d'étouffer l'affaire.

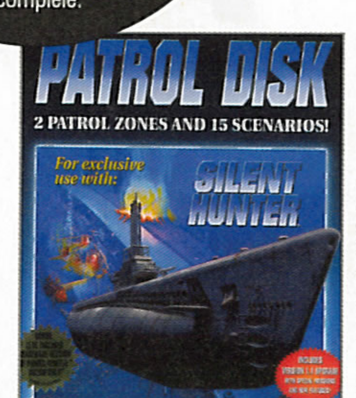
Plug'in RTL

En général, quand les grands médias mettent leur nez dans notre petit monde, celui des jeux vidéo et des ordinateurs qui font bip-bip, ça frise la catastrophe : lieux communs, raccourcis simplistes, bref, ça sent les mecs qui ne connaissent pas leur sujet et qui essayent de nous faire croire le contraire. Et je ne parle pas des stupidités alarmantes qu'on retrouve régulièrement dans la presse ou dans les journaux télévisés qui tentent de faire passer les joueurs pour des attardés ou des membres de sectes satanistes, genre.
Une émission sur une radio de grande écoute, la première de France, même, fait exception à la règle. C'est sur RTL, tous les soirs de la semaine depuis le 9 septembre, à 21 h ; ça s'appelle Plug'in et c'est rudement bien.
Deux coyotes se partagent l'antenne et vous font découvrir leur actualité du jeu vidéo, du multi-machin-chose et du Net. Arnaud Chaudron qui fait office de spécialiste (et qui en est un), et Francis Zegut, le hard-rockeux bien connu qui joue à cette occasion le candide.
Le ton est léger car ils ne se prennent pas au sérieux, et parfois lourd à souhait quand les vannes se mettent à fuser. Le Politically Correct passe à la trappe. L'antenne est ouverte à toutes les questions, et l'émission d'une heure passe joyeusement à toute vitesse.
Tenez, paf, au lieu de regarder des trucs débiles à la télé à cette heure-là, écoutez des trucs débiles à la radio, ça vous fera du bien.
Plug'in sur RTL, tous les soirs de 21 h à 22 h.



Matrox annonce que la version OEM de sa carte Matrox Mystique est maintenant intégrée dans plusieurs modèles de la gamme grand public de Gateway. Il s'agit là du premier des cinq accords O.E.M. concernant cette carte.
Au passage, précisons que OEM, un achronyme que nous serons bientôt amenés à utiliser aussi souvent que ANPE, qualifie les composants destinés aux assembleurs, et donc fournis sans emballage ni documentation complète.

B-3 ?



Un data-disk vient de sortir pour Silent Hunter, un simulateur de sous-marin très bien documenté et qui couvre la guerre dans le Pacifique. Vous trouverez dedans deux nouvelles zones de patrouille : la Malaisie et la mer de Sulu (Philippines et Bornéo) ainsi que quinze nouveaux scénarios. Ah oui, la réponse à "B-3" c'est "dans l'eau mais mon destroyer a flippé".

PowerVR : enfin là !

Étant donné l'origine britannique de la bête, nous essaierons de garder tout notre self-control et de ne pas péter les plombs devant l'incroyable nouvelle qui vient de tomber. Nous essaierons de garder, comme le disent les grands britons, "notre lèvre inférieure rigide". Bref, LA POWER VR EST ARRIVEE EN FRANCE !!!!! Si, si, si. Et pour jouer le jeu de la concurrence, elle s'est même choisi un joli nom de guerre : Apocalypse 3D. Wahou ! ça impressionne rudement, comme nom. Moi, si j'étais à la place de ses concurrentes, je ferais un peu dans mon froc.

L'Apocalypse 3D est donc une carte PCI purement accélératrice, à l'instar des cartes utilisant la technologie 3Dfx comme la Righteous 3D et la Monster 3D. Entièrement dédiée à Windows 95, elle est architecturée autour du chip NEC PCX1. Elles est vendue avec 4 Mo de SDRAM uniquement dédiés aux textures : l'originalité de la Power VR étant qu'elle n'a pas besoin d'allouer de la mémoire au calcul de la profondeur (z-buffer). Son PCX1 peut calculer jusqu'à 1 million de polygones par seconde.

Entièrement compatible DirectX 3, lequel inclut Direct3D, elle possède également sa propre librairie graphique, SGL Drivers, avec laquelle un certain nombre de jeux seront développés pour Noël. Ces jeux, selon leur mise à profit plus ou moins poussée des capacités propres à la technologie PowerVR, seront qualifiés, par ordre croissant, de "Accelerated PowerVR game", "Enhanced PowerVR game" ou même "Extreme PowerVR game". Voici la liste des jeux PowerVR attendus pour Noël : A Train No 5, Agile Warrior, Air Combat, Biohazard, Canyon, Castle of Devils, Dark Earth, Descent II, Formula I, Flight unlimited, MechWarrior II, Melt, Pod, Rave Racer, Revolte, Ultimate Race, Virtual On et WipeOut XL.





Deux de ces jeux sont livrés en bundle avec l'Apocalypse 3D : MechWarrior II d'Activision et Ultimate Race de Mindscape Bordeaux. Le premier, simple "Accelerated PowerVR game", est une version magnifiquement texturée de l'original. Quant au second, que nous n'avons malheureusement pas encore pu faire tourner, il n'existera qu'en version "Extreme PowerVR game" et promet d'être vraiment excellent. Mais quoi qu'il en soit, des 16 autres titres PowerVR annoncés pour Noël, un atout de taille semble déjà désigner l'Apocalypse 3D : il apparaît qu'elle est plus rapide que la 3Dfx sous Direct3D. Dernier point : elle est annoncée aux environs de 1.450 francs.

Telex

La plus forte vente de l'année 96 sur PC : Warcraft II, avec 1,2 million d'exemplaires.
Et dire que j'en n'ai pas acheté un...

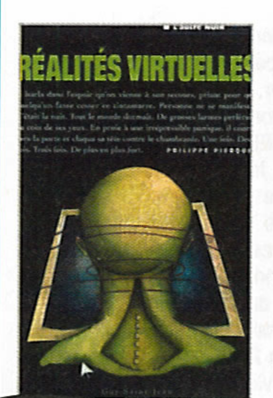


Noir sur blanc



La version de Down in the Dump que nous avions testée dans Joy n°75 était une Beta. Nous ne l'avions pas précisé, car c'est le cas de 95 % des jeux que nous testons. Ça fonctionne généralement de la manière suivante : on teste le jeu, on signale les bugs à l'éditeur qui nous répond que "oui, on sait, on va les corriger, c'est juré promis". Souvent même, c'est l'éditeur lui-même qui nous signale les bugs avant même qu'on ouvre notre gueule. Et ensuite, ces bugs sont effectivement corrigés. Dans le cas de Down in the Dump, une chose qui ne devrait pas arriver s'est produite : la version commerciale est encore buggée principalement sous Windows 95.
Les problèmes d'installation de carte-son sont désormais réglés (patch envoyé sur disquette); mais apparemment, d'autres vilains bugs subsistent avec certaines configurations.
Vous pouvez contacter la hot-line de Philips au 01 64 80 39 52 ou ***www.haikustudio.com.***





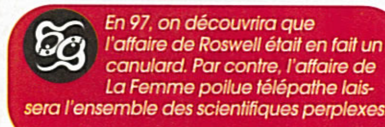
Tiens, je ne vais pas vous baratiner, on a reçu un bouquin qu'on n'a pas eu le temps de lire. L'est arrivé juste avant le bouclage, là, pis en plus en ce moment je lis *Lolita* de Nabokov et le dernier Bret Easton Ellis, *Zombies*. Alors après, je vais m'embrouiller ma pauvre tête si je m'en colle un troisième entre les mains.
Ça s'appelle *Réalités virtuelles*, c'est édité dans la collection L'Autre Noir chez Guy St Jean Éditeur, et cet ouvrage est l'œuvre de Philippe Pierquin, qui sévit déjà dans la critique rock et dans le journalisme sportif. Et là, notre gars Philippe nous mélange les mondes qu'il connaît, le sport et la télé, avec la réalité virtuelle, le tout dans un thriller bien speed qui m'a tout l'air d'être tout plein bien écrit.

Telex

Premiers pas avec un ordinateur est un nouveau bouquin de Marabout. Collection Micro-Cool. C'est plutôt une nouvelle cool, si vous faites vos premiers pas avec un ordinateur, eh, justement.

PaPA

Jay Wilbur, ancien président de Id Software, vient de quitter la maison pour se consacrer pleinement à son nouveau rôle de père. Son remplaçant s'appelle Todd Hollenshead, et on lui souhaite bonne chance au milieu des cinglés de chez Id.
Remarquez, je le connais pas le gars Todd, si ça se trouve il est complètement barjo lui aussi. Allez savoir.



0,5 g et plus si affinité



Wanadoo
L'Internet par France Télécom
Jeu-Concours Beaujolais Nouveau 96
Pour en savoir plus sur un des partenaires, cliquez sur son logo.
CHATEAU DES RAVATYS
Domaine de l'Institut Pasteur

"Ami lecteur, lève ton verre et surtout ne le renverse pas. Et porte-le au frontibus, au nazibus, au mentibusse, au ventribusse et gloup et gloup et gloup, il est des nôôôtres, il a bu son verre comme les autres. C'est un ivrooogne, il s'en ait foutu jusqu'à la trooogne". Ça, c'est moi après cinq minute de surf sur le site créé par Wanadoo et Bacchus & Parthners. Je sais, y a pas de quoi être fier, mais par conscience professionnelle, j'ai dû aussi essayer les produits. Bon, il est goûtu, il a de la cuisse et des mollets de cycliste. Vous pouvez jeter un œil sur le site, y a même des bouteilles à gagner.
http://www.placeduvin.com/wanadoo-beaujolais

CD-RW New

Un nouveau standard de CD devrait bientôt voir le jour, aux alentours de mars prochain. Développé par Hewlett Packard, Philips, Ricoh, Sony et Mitsubishi, rien que des gros, le CD-RW sera à peu près équivalent au format CD que l'on connaît, mais réinscriptible. Plus intéressant encore sont les prix, puisque les lecteurs/enregistreurs devraient sortir aux alentours de 5 000-6 000 balles dans un premier temps, puis passer à 2 500 francs au bout de quelques mois. Les CD vierges coûteront environ 125 francs, et leur capacité de stockage est équivalente aux CD classiques (650 Mb).
Le concurrent le plus sérieux du CD-Rom jusqu'à maintenant, le DVD, qui sortira en même temps que le CD-RW apparemment, se retrouve alors un peu dans le vent puisque les premières bécanes DVD grand public ne permettront pas l'écriture.
On imagine aisément la petite révolution que pourrait provoquer le CD-RW dans notre petit monde du jeu vidéo. Pensez-donc, finis les jeux qui s'installent sur disque dur et qui prennent de la place, pour ne parler que de l'application la plus évidente.

Plus à vendre

Sony est finalement revenu sur sa décision. Il y a six mois, le géant qui passe son temps à faire toutes les conneries dont je rêve, avait mis Psygnosis en vente. Comme ça, comme une vieille paire de pompes. Après d'aussi bons et loyaux services. Les choses se passaient mal entre les deux sociétés, les relations s'envenimaient, et Sony s'était énervé, notamment à cause de la décision de Psygnosis, décidé à se mettre sérieusement à développer sur d'autres formats que la Sony PlayStation. Comme la Sega Saturn et le PC ; la première machine ayant le don de crisper Sony. Psygnosis avait donc été mis en vente pour de légendaires 240 millions de dollars. Nombreuses furent les sociétés intéressées ; on a murmuré tous les noms de repreneurs possibles et imaginables pendant ces six mois, y compris, mais je n'y ai jamais cru, celui de madame Baniota, ma concierge. Avec tout le boulot qu'elle a, franchement, je la voyais mal à la tête de Psygnosis. Elle les aurait sorties quand, les poubelles, hein ? Entre deux réunions avec des graphistes et des chefs de projets ? Non, non, vraiment. Bref, Sony garde son petit trésor. Cette décision spéciale "je-retourne-ma-veste" a dû être motivée par les récents succès de Psygnosis. Avec WipEout 2097 et Destruction Derby 2, Psygnosis a définitivement prouvé qu'il était le meilleur sur PlayStation, et la conversion en cours de Destruction Derby 2 sur PC (voir preview de ce numéro) suggère vivement que Psygnosis est maintenant capable de faire aussi fort sur PC. On ne laisse pas filer de pareils talents. Et puis franchement, ma concierge n'y connaît rien en bagnoles. Si ça se trouve, Destruction Derby 2 aurait été annulé.



Fac Pasqua Multimédia

Juste pour flipper un peu. À la Fac "Pasqua" Léonard de Vinci, mercredi 13 novembre dernier, était organisée une conférence dont le thème était, accrochez-vous bien : "Internet, aire de liberté ou zone de perdition ?" Zone de perdition... c'est pas croyable...
Une brochette de "spécialistes" se proposait de discuter pour savoir si, je cite, le Net serait "un nouveau partage d'informations, un repaire de pervers, ou matière à toutes les dérives". Comment peut-on en venir à des commentaires, des associations d'idées aussi réactionnaires ? Remarquez, il suffit de ne pas savoir de quoi on parle, tout simplement, et de suivre le flot stupide et épuisant des racolages des médias. Ça rappelle le poème de Prévert où il est question de "Vieillards au front borné" qui indique le chemin à prendre, le long des routes de la vie.

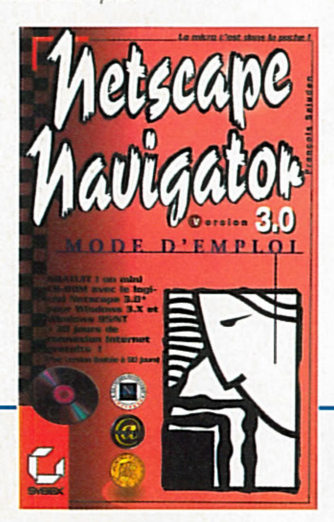




En 97, ce seront les moutons cette-fois qui seront touchés par une terrible maladie qui les rendra bilingues français/anglais (allemand : des notions).

BROWSER MON FRERE

Netscape Navigator 3.0 Mode d'emploi est un bouquin pas con, et cela pour quatre raisons. Preum's : il faut le reconnaître, Netscape a beaucoup évolué et est aujourd'hui le meilleur browser du marché (à Joy, il y a le camp Netscape et le camp MSIE), riche, complet ; mais il n'est plus si simple à maîtriser, surtout quand on vient de débarquer sur le Net. Deuz : le bouquin est didactique et clair (mais réservé aux débutants). Troiz : un mini-CD est filé dedans, avec une version 90 jours du programme et 30 jours de connexion gratuite à Worldnet. Quatreuzièmement : c'est vendu moins de 90 balles.
Conclusion, grâce à ce bouquin, vous aurez 30 jours pour piger où trouver une nouvelle version gratuite de Netscape et comment la télécharger. Dans la même collec et sur le même principe sort également *Internet Explorer Mode d'Emploi*.



Des caries virtuelles

On vous en avait touché deux mots dans les previews il y a peu de temps; voilà, Hariboy's Quest est sorti sur CD-Rom PC. Il s'agit d'un jeu développé par Condor Software en collaboration avec Haribo, et qui met en scène Hariboy qui part sauver le monde de Bonbonia. Bon, ce n'est pas le jeu d'aventure du siècle, mais nom de Dieu qu'est-ce que ça nous a fait rigoler. Pensez-donc, vous vous baladez dans des décors où traînent des tonnes de bombecs Haribo avec des yeux. Des frites qui dansent, des grosses fraises dans les arbres, les bananes qui rigolent et compagnie. Une sorte de phantasme de môme mis en pixel.
Le soft idéal pour les collectionneurs de jeux bizarres ou les fétichistes qui, la nuit, à l'abri des regards indiscrets, se déguisent en fraise Tagada.

Telex

Récemment, deux des programmeurs de Duke Nukem 3D avaient lancé leur propre boîte : Hipnotic Interactive. Ils viennent tout juste de signer un accord avec Id Software, et développeront Rift, un add-on pour Quake. Au programme, 15 nouveaux niveaux, 2 nouveaux monstres, 1 nouveau boss et trois nouvelles armes. Rift devrait sortir aux alentours de mars prochain.

Avenir sombre pour la M2

L'avenir de la M2, la dernière machine de The 3DO Company qui devait révolutionner le jeu, et dont la technologie a été revendue récemment à Matsushita, semble de plus en plus incertain. Après de multiples dates de sortie repoussées, c'est maintenant l'heure des jeux en développement annulés.
C'est le cas d'Iron & Blood de Take 2, l'un des tout premiers jeux annoncés pour la M2. D'autres rumeurs d'annulation de projets M2 dans la maison-mère 3DO elle-même vont bon train.

UBI A HAUT DEBIT

Vous connaissiez le Câble pour son bouquet de chaînes à thème, mais peut-être pas pour ses lignes à haut débit. Cet accès à Internet, disponible pour l'instant uniquement dans le VIIe arrondissement de Paris (il est actuellement en période de test), va se voir agrémenté d'un service de vente sécurisé qui devrait permettre l'achat de cyber-produits en toute tranquillité. Ubi soft va donc mettre une vingtaine de softs sur un cyber-étalage, et vous pourrez vous - cyber jeter dessus car les prix devraient être plus intéressants qu'en boutique.

Choisis

ton

Microsoft® SideWinder™ 3D Pro

Plus d'un million d'entre vous en ont fait un succès !

Réagit deux fois plus vite et avec plus de précision que les manettes standards. Rotation 3D et Technologie digitale optique assurant une liberté et un contrôle de jeu unique.

Microsoft® SideWinder™ game pad

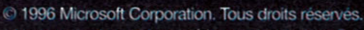
L'arme absolue, le contrôle total.

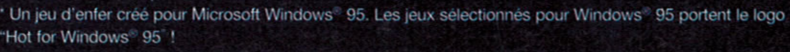


Contrôle parfait grâce aux 6 boutons d'action et aux 2 gâchettes programmables. Port de jeu intégré permettant de relier jusqu'à 4 SideWinder™ game pad ou de chaîner un joystick.



R.C.S. Nanterre B 303 970 504







Microsoft

JUSQU'OÙ IREZ-VOUS ?®

Bad Thunes pour Acclaim

Tout récemment, la société Acclaim a été obligée de licencier nombre de ses employés, suite à de graves problèmes financiers. Les prévisions de fin d'année n'étaient pas folichonnes, et Acclaim vient d'annoncer que les résultats seront encore plus mauvais que prévu puisque les pertes du dernier trimestre fiscal s'élèveraient à 140 millions de dollars. Carrément.
Parmi les raisons incriminées, les mauvaises ventes de ses derniers softs et le coût des licenciements récents. Le boss d'Acclaim voit de plus en plus de cafards dans ses cauchemars.



Apple va mieux



Je les entends encore, les cris alarmistes et défaitistes qui annonçaient la mort d'Apple, il n'y a encore pas si longtemps. S'il est vrai que la société californienne a subi une certaine crise et pas mal de déficits mals venus, la pomme n'avait pas recraché les pépins pour autant. Pour preuve : l'énergie déployée cette dernière année pour s'en sortir et frapper plus fort.

Du coup, paf, les résultats financiers du quatrième trimestre de l'année fiscale 96 sont positifs avec un chiffre d'affaires de 2,321 milliards. Même si cela paraît faramineux pour nous autres pauvres mortels, ce sont tout de même des bénéfices en baisse par rapport à la même période l'année passée. Courage, Msieu Apple, faites encore des efforts nom de Dieu, poussez les éditeurs pour qu'ils nous fassent plus de jeux sur Mac, je veux pas finir ma vie avec Windows.



Elles cliquent

Tous les lourdingues de cette fichue planète les draguent en leur parlant d'informatique, et voilà le résultat : aujourd'hui, 93 % des femmes de moins de 50 ans connaissent la signification des termes "Internet" et "CD-Rom". Cela, nous le savons grâce à la SOFRES qui nous livre les conclusions de la première enquête sur "les femmes et le multimédia". Nous y apprenons qu'une femme sur trois utilise un ordinateur, et que cette statistique s'élève à 53 % chez les femmes de moins de 35 ans. Elles jugent le multimédia trop cher (71 %), compliqué (39 %) et peu utile dans la vie quotidienne (31 %). 57 % d'entre elles désirent en priorité des CD-Rom culturels qui s'adressent à l'ensemble de la famille ainsi que des CD-Rom éducatifs pour les enfants. 48 % attendent aussi des CD capables de faciliter leur vie quotidienne. On pensait le marché du CD multimédia saturé ; on se rend soudain compte que tout le monde est complètement passé à côté de 51 % des acheteurs potentiels : les acheteuses. Le magazine Elle, qui avait déjà percuté en 95 avec son CD "2 000 fiches cuisine", enrichit sa collection avec trois nouveaux titres ; "Karen Mulder", l'"Encyclopédie Parent" et le "Guide de la beauté Elle". Je viens de jeter un œil au CD "Karen Mulder" ; il est aussi bien fait que la miss, et c'est pas peu dire. Au passage, leur page web http://www.elle.fr n'est pas dégueu non plus.



Xpace
the Xinal Xontier

En ce moment, la grande mode, le sujet de discussion branchouille dans le milieu, c'est le jeu Online. Faut dire que les jeux où l'on frappe sur des joueurs humains plutôt que sur l'ordinateur sont toujours plus attrayants. Grâce au Net, notamment, il est beaucoup plus viable de se lancer dans le jeu sur ordinateur à plusieurs, et des projets n'arrêtent pas de pousser un peu partout. Xoftware est de la partie, et propose en ce moment la version Beta de son jeu Xpace-the new frontier à télécharger sur son site. Il s'agit d'un jeu PC de conquête et d'exploration dans l'espace, qui peut supporter jusqu'à 200 joueurs dans une même partie. L'intérêt, c'est que n'importe qui peut se mettre en serveur et organiser une partie à condition d'avoir un compte Internet. Pas besoin de se connecter à un serveur spécial.

Pour télécharger le jeu et en savoir plus :
http://www.xoftware.com



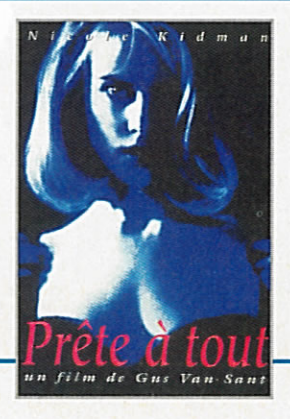
En 97, un bref message émis depuis le pulsar LGM453 sera reçu par tous les radio-télescopes du monde. La traduction approximative sera "granule".

U-Boat

Vous avez subi une terrible humiliation au concours de F22 Lightning II, et vous avez aimé ça ? Alors retournez vous faire ridiculiser, cette fois au concours qu'organisent Ubi et U-Boat, les 14 et 15 décembre, à l'occasion de la sortie de Diablo. 52 bd Ménilmontant à Paris 11e.

La télé tue !

Suzanne veut faire de la télé. Suzanne veut devenir une véritable star de l'info. Mais le chemin est fastidieux, et tant d'obstacles se dressent entre elle et sa carrière. Tout bien réfléchi, ce n'est pas un problème car Suzanne ne manque pas d'imagination ; un corps superbe et un esprit machiavélique. Tout sera bon pour qu'elle arrive à ses fins, TOUT. Une réalisation traitée comme un documentaire, interviews, témoignages et flash-backs nous montrent bien tout au long de ce film fort délectable que Suzanne est vraiment "Prête à tout". Nicole Kidman est à tomber de beauté et de talent.



PFC Vidéo, 145 francs

news

Vous allez périr !



En 97, suite à une erreur de casting, le premier rôle féminin de la série Navarro sera décroché par une otarie de 5 ans dénommée Swippy.

ah ça oui alors, foi de Lord Casque Noir. Vous allez périr, et pas que vous, votre portefeuille aussi. Après la bataille des cartes 3D, vous allez devoir affronter celle des processeurs. Ahah, vous pensiez que la course à la puissance s'essoufflerait ? Naïfs que vous êtes. Le début 97 verra l'arrivée du fameux MMX d'Intel, un Pentium Multimédia incompatible avec la majorité des cartes mères de l'actuel Pentium et à la fréquence d'horloge plus élevée. Mais il verra également venir le M2, l'équivalent du MMX vu par Cyrix dont la compatibilité avec le MMX n'est pas certaine. Idem pour le K6 d'AMD, dont la sortie est annoncée pour le milieu de l'année. Mince, tout ça. Mais comment s'y retrouver ? Oh là mais attendez, je n'ai pas fini, oh que non ! Vous aurez également droit au Meta6000 d'IMS (International Meta systems), un nouveau venu annonçant un Processeur au brochage compatible avec le Pentium mais aux performances d'un Pentium Pro et compatible MMX. Ils pipoteraient pas un peu, chez IMS ? Bah, on verra bien. Tiens, justement, le Pentium Pro nouvelle génération en profitera pour débarquer lui aussi en milieu d'année sous le nom de Klamath. Ses performances 16 bits seront meilleures, et il sera lui aussi compatible MMX... et puis il y aura le Deschutes, un genre de Klamath mais cadencé à plus de 300 MHz... toujours en 1997, mais vers décembre seulement (ouf !) ! Allez, on attendra 1998 pour acheter le P7/Merced, la suite du Deschutes qui sera également la nouvelle génération de processeur d'Intel. Et du côté du PowerPC ? Ben, il se gêne pas non plus, y a pas de raison. Il y aura le 604e à 300 MHz, suivi du 620 et de l'Exponential. Ce dernier est un clone de PowerPC à 500 MHz prévu pour décembre...97 évidemment. Et en 98 ? Vous aurez les G3, suivis des G4 en 99 (eux aussi à 500 MHz !) les secondes générations de PowerPC. Allez, on pousse jusqu'à l'an 2000 (c'est dans trois ans) avec l'annonce du PowerPC 2K à 1 GHz, soit 1 000 MHz... Oh là, bon j'arrête, je crois que je vais vomir.

COURRIER GRATUIT

Claris propose gratuitement la version 1.1v3 de son e-mailer (qui permet de gérer son courrier électronique, que vous soyez sur Internet, Compuserve et autres services en lignes). Dommage pour ceux qui l'ont acheté il y a quelques semaines... Bien sûr, Claris espère ainsi s'attirer des clients pour la version 2, qui elle sera payante.

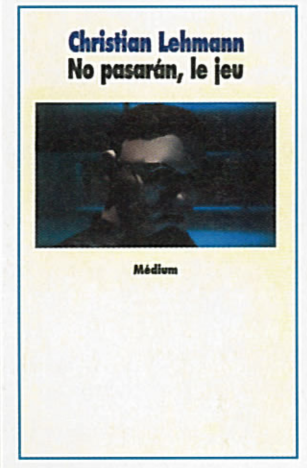
Go ahead punk, make my day !

Allez, avouons-le de bon cœur : nous sommes tous des fans de Duke Nukem 3D (NDRC: non !). Et en tant que fans, nous ne pouvons que nous réjouir avec vous de l'arrivée du Plutonium Pak. Au programme, 11 nouveaux niveaux (des parodies de films, bien souvent), une nouvelle arme (un flingue à micro-ondes qui fait gonfler les adversaires jusqu'à ce qu'ils explosent), deux nouveaux ennemis, une nouvelle zik, un nouveau bosse de fin, des tas de gags supplémentaires et bien sûr une trentaine de nouvelles phrases que notre gars Duke se fera un plaisir de balancer à ses adversaires ("Go ahead, make my day").

En plus de tout ça, les gars de 3D Realms se sont décidément défoncés : des petits gadgets du genre screen-savers, slide show drivers et des thèmes de bureau pour Windows 95.

Pour ceux qui n'ont pas encore le jeu - quelle drôle d'idée !- un autre pack devrait sortir comprenant le jeu et le Plutonium Pak directos.

No Pasaran



No pasaran, le jeu, est un bouquin. Un bouquin qui parle de jeux. No pasaran, le jeu (le bouquin) reprend le thème du jeu vidéo décrivant la réalité d'un monde parallèle : ce que vous voyez à l'écran, d'autres le vivent. On connaît le principe, repris notamment dans Starfighter (le film), Bargon attack (le jeu, de Coktel) ou encore Le sauveur de l'humanité (le livre, de Terry Pratchett). Qu'importe, comme les héros, les belles histoires sont éternelles et celle de Christian Lehmann (l'auteur) aborde le sujet avec un œil neuf. Tout commence de nos jours lorsqu'une bande de copains passionnés de Doom entrent en possession d'un jeu étrange. Je vous laisse découvrir la suite.

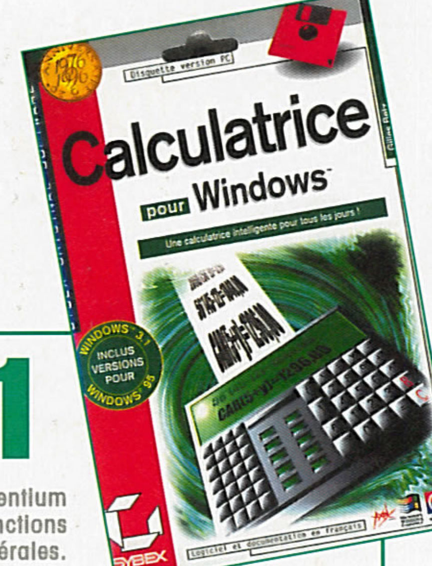
Christian Lehmann, No pasaran, le jeu, édité par Medium.

Telex

Pour la première fois en deux ans, Spectrum Holobyte vient d'enregistrer des bénéfices. 2,7 millions de dollars dans la poche en bénéfs. C'est reparti grâce à Civ II et GP II.



1+1 = 2.000001



Sybex nous fourgue deux programmes : "Carnet de notes", un soft à l'usage des profs pour gérer les notes de leurs petits cancres. Quant à "Calculatrice pour Windows", c'est une vieille blague qui fait encore rire ceux qui ont acheté les premiers Pentium buggés. Leur calculatrice propose 30 fonctions mathématiques et l'entrée de 10 variables littérales. Moins de 100 balles le programme.

Les Trois Frères



Chez Joy, c'est très partagé : il y a ceux qui aiment, ceux qui détestent, et ceux qui se fichent royalement des Inconnus. Appartenant à la première catégorie, je n'ai pu être qu'agréablement surpris par leur réalisation. Une histoire insolite parsemée de gags en tous genres où les trois compères sont loin d'être ridicules. Un scénario qui échappe à la bouffonnerie, et où la mauvaise appréhension du film comique fait par des comiques est vite effacée. Je terminerai par cette phrase citée dans pratiquement toutes les critiques du film : "Les Inconnus ont réussi là où les Nuls ont échoué." Merci, bonsoir ! **TF1 Video, 150 francs**

Noël 97 : l'opération "Offrez du fil dentaire ! Un cadeau utile et qui sait plaire" ne connaîtra qu'un succès mitigé.

Web Sierra

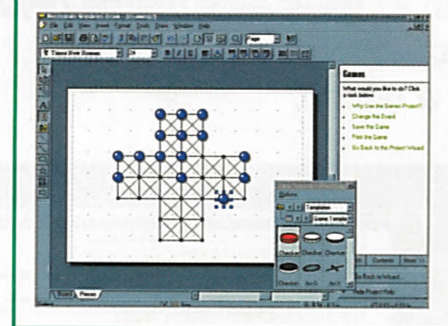
Sierra vient d'ouvrir un site web pour l'Europe. Vous y trouverez des informations sur ses nouveautés, un espace pour dialoguer, des patchs, et la possibilité de passer vos commandes de façon sécurisée.

http://www.sierra.fr

Somebody to love



Mercedes est taxi-girl dans un bar sordide et veut faire du cinéma. Elle est amoureuse d'Harry, un comédien raté, et est courtisée par Ernesto, dont l'amour ne connaît pas de limite. C'est le genre de film qui ne paie pas de mine, qui vous accompagne tranquillement tout au long de ses deux heures, pour au final vous laisser un sale goût dans la bouche. Un récit amusant de naïveté qui dégénère de la pire des façons. Quand on vous dit que l'Amour n'est pas forcément la meilleure des choses ! Belles prestations de Rosie Perez et Harvey Keitel. **PFC Video, 129 francs**



News Draw 5 Un studio graphique complet pour le prix d'un jeu

Micrografx, célèbre pour ses applications graphiques sous Windows, vient de lancer la nouvelle version standard de Windows Draw en français. Windows Draw 5 propose une exceptionnelle richesse de possibilités adaptées à tous nos besoins graphiques courants, de la page Internet à la carte de vœux de fin d'année : dessin vectoriel, diagrammes, création 3D, retouche d'images photo, gestionnaire multimédia et bibliothèque Clipart. Bref, pour environ 390 francs, soit le prix d'un jeu, vous avez accès à un logiciel graphique à la fois quasi professionnel, convivial et totalement compatible Microsoft Office 95. Que demander de plus ? Euh, gagner au loto. Et pis, mon poids en fraises Tagada. Et pis surtout la paix sur la Terre. Et dans les airs et sous la terre et sous la mer (on se méfie, elles sont retorses, les fées). Et que tout le monde soit en bonne santé. Et pis, euh, de pouvoir faire autant de vœux que je voudrais, n'importe quand.

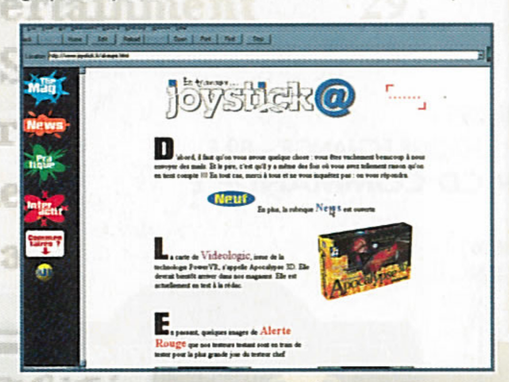
Stéphane Quentin & Mathilde Remy

Notre ouaib qu'on a!

Au cœur de l'opération, "luttons contre la calvitie de Sébastien", voici la page d'accueil de notre ouaib.

Ben ouais. On a un ouaib à nous. Et vous êtes même déjà beaucoup à l'avoir visité. Remarquez, www.joystick.fr, c'est pas une adresse très dure à retenir.

Le **www.joystick.fr**, on vous en avait déjà un peu parlé dans le dernier Joy, genre plutôt discret. Normal : à l'époque, c'était vraiment les tout débuts. Le site était plutôt joli (enfin, nous on trouvait) mais un peu vide, reconnaissons-le. Aujourd'hui, forts de tous vos mails - ah ! quel bonheur de faire partie d'une famille - nous l'avons fait évoluer. Les textures et les animations se sont allégées. (Si, si !) Le contenu s'est étoffé. (Oh oui !) Et tout ceci ne fait bien sûr que commencer. Mais bon, même si vous aimez notre site tel quel, rien ne vous dispense de nous le dire. Et puis on compte toujours sur vous pour nous faire part de vos bonnes suggestions et remarques pertinentes. Mais est-ce bien utile de vous le rappeler ? Si vous n'êtes jamais venus nous voir, en revanche vous avez loupé de grands moments de cafouillage : en effet, accorder le fond, la forme et les impératifs de légèreté d'Internet n'a pas toujours été une promenade de santé. Oublions les erreurs du passé et prenons cet exemple encore actuel de la page d'accueil, illustrée à merveille par notre artiste globe-trotter Yacine. Visuellement, on reconnaît bien Joystick. Le ton, c'est bien celui de Joy. Par contre, la page semble peser des tonnes tant elle est lente à charger. Elle ne fait pourtant chez nous que 55 Ko, et notre graphiste préféré s'arrache les cheveux de ne pouvoir trouver de solution satisfaisante. Pauvre Sébastien, chauve à 24 ans !



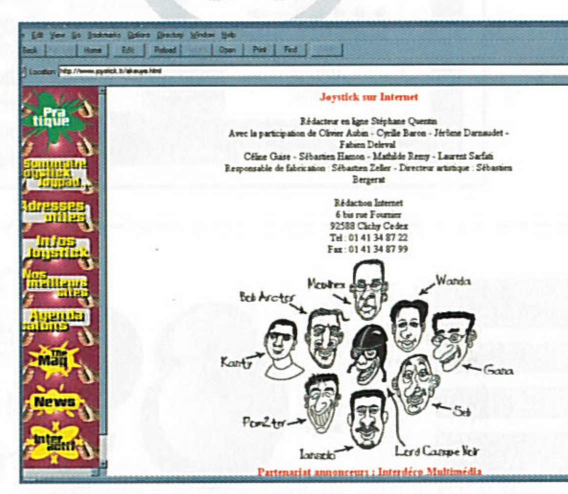
Notre seconde page d'accueil changera tous les jours (ou presque) pour vous proposer sous forme de mini-édito des liens directs avec une ou deux infos du jour.

Mais ne dramatisons pas : dans la grande majorité des cas, nous privilégions le fond sur la forme (euh, enfin pas les images de fond qu'on met trois plombes à charger. Le fond quoi, comme dans l'expression "Le fond et la forme. Uhuhuh"). Nous caressons même le rêve de parvenir un jour à une fluidité optimale, y compris pour ceux qui habitent à des années-lumière de leur provider. Mais en attendant la perfection, voici de quoi vous y retrouver un peu mieux dans notre site : comme vous l'avez peut-être déjà remarqué, la navigation se fait par la fenêtre de gauche. Leitmotiv de notre ouaib, cette fenêtre est le passage obligé pour passer d'une rubrique à l'autre. Bien sûr, on ne vous épargnera pas les liens internes. Mais vous en passerez tôt ou tard par ladite fenêtre. Alors il vaut mieux vous familiariser tout de suite avec notre logique de découpage des différentes rubriques.

◆ La rubrique "The Mag" nous vient de ces pages que vous tripotez allègrement en ce moment même. Inutile de nier, on vous a vus. Au fur et à mesure que les joyeux lurons de la rédac testent leurs jeux, un résumé arrive sur le ouaib et vous avez ainsi en avant-première un aperçu de votre prochain Joy. Pour que les non-lecteurs de Joy voient un peu ce qu'ils perdent, on colle aussi le résumé d'un chouette dossier du mois précédent. Et puis on va sans doute ajouter une banque de données, avec la liste des jeux testés depuis le n°1 et le recensement des soluces et des jeux cracks par numéro.

◆ La rubrique "News" a pour objet de recenser tout ce qui se fait de neuf dans le petit monde des jeux vidéo, aussi bien tout ce qui touche directement les jeux (sous-rubrique "Previews") que tout ce qui tourne autour du jeu ("News"). Vous y suivrez aussi l'évolution des dates de sortie de vos jeux préférés et vous saurez tout de nos coups de cœur pour les meilleurs articles de la presse spécialisée informatique.

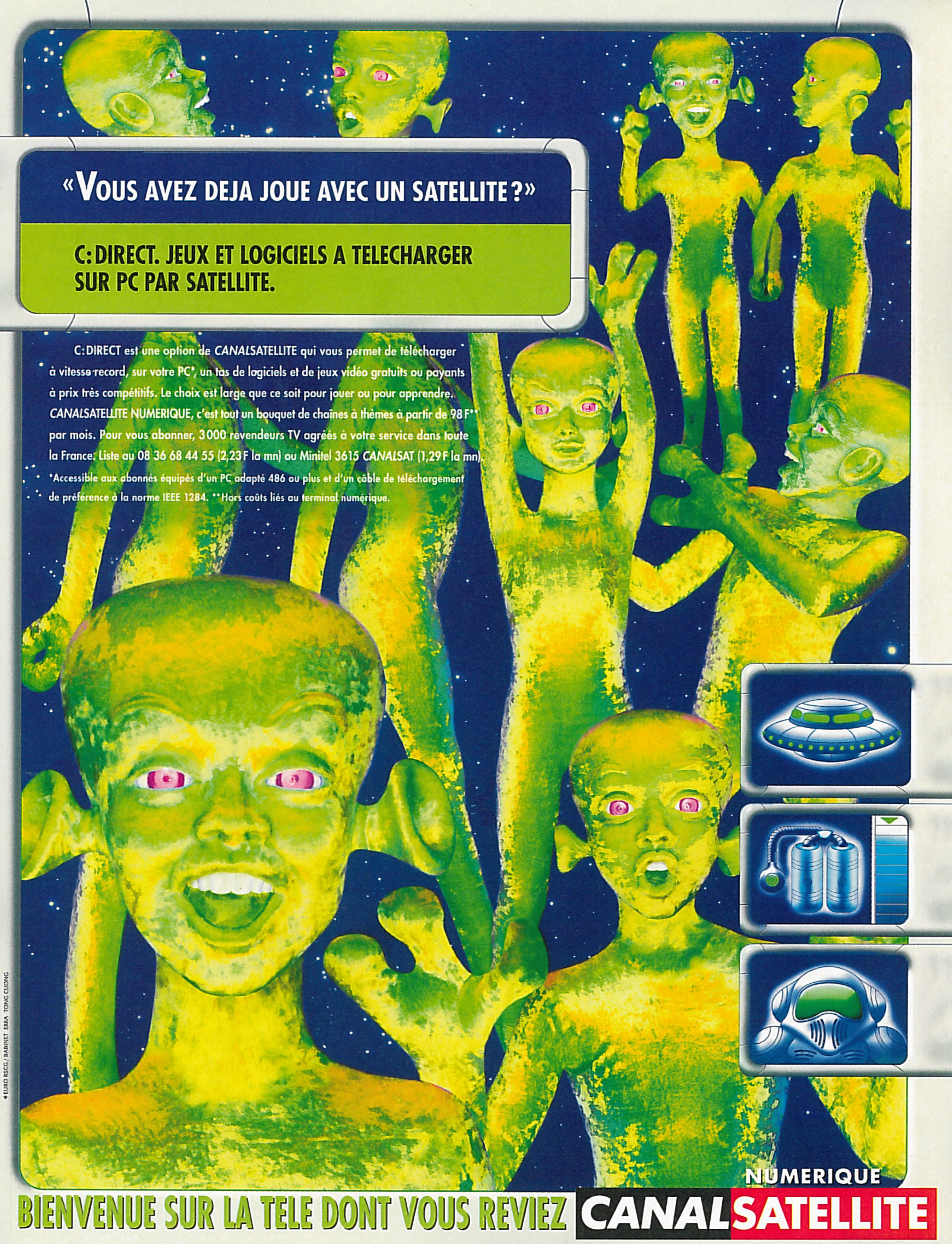
◆ La rubrique "Pratique" vous permet de connaître toutes les adresses de tous les sites indispensables pour un accro du jeu vidéo, ainsi que les dates des salons et des grands moments du milieu. Chaque rédacteur de Joy y donne également sa liste de sites persos fétiches. Et vous pouvez aussi nous y envoyer tous les mails de félicitations ou d'insultes que vous voulez : nos caricatures n'attendent que ça ! Dernière chose : les sommaires des magazines micro et consoles du groupe : Joystick, Joypad et PlayStation Magazine.



Voici la page à ouvrir pour directement s'adresser à chacun des rédacteurs de Joy, délicatement martyrisés par Yacine

◆ La rubrique "Interactif" sera sans soute la plus longue à mettre en place, étant donné les contraintes techniques indépendantes de notre zone d'action qu'elle implique. Vous y trouverez tout ce qui va au-delà du simple clic dont se contente souvent le surfer de base. Vous y raconterez votre vie sur le forum, sélectionnerez vos meilleurs jeux pour le classement du hit-parade, répondrez à des sondages, participerez à des concours ou passerez vos petites annonces.

◆ Et pour couronner le tout, on va négocier, octet par octet s'il le faut, de l'espace disque pour ouvrir dignement une cinquième rubrique "ftp" et même, on y pense très fort, un serveur multi-joueur (Quand ? C'est une autre histoire!).


«Vous avez deja joue avec un satellite?»
C:DIRECT. JEUX ET LOGICIELS A TELECHARGER SUR PC PAR SATELLITE.
C:DIRECT est une option de CANALSATELLITE qui vous permet de télécharger à vitesse record, sur votre PC*, un tas de logiciels et de jeux vidéo gratuits ou payants à prix très compétitifs. Le choix est large que ce soit pour jouer ou pour apprendre. CANALSATELLITE NUMERIQUE, c'est tout un bouquet de chaînes à thèmes à partir de 98 F** par mois. Pour vous abonner, 3000 revendeurs TV agréés à votre service dans toute la France. Liste au 08 36 68 44 55 (2,23 F la mn) ou Minitel 3615 CANALSAT (1,29 F la mn).
*Accessible aux abonnés équipés d'un PC adapté 486 ou plus et d'un câble de téléchargement de préférence à la norme IEEE 1284. **Hors coûts liés au terminal numérique.
★EURO RSCG / BABINET ERRA TONG CUONG
BIENVENUE SUR LA TELE DONT VOUS REVIEZ
NUMERIQUE
CANALSATELLITE

joystick
■ MACHINE CERVEAU ■ CONFIGURATION MINIMUM YEUX ■ TEXTE ET VOIX VF
■ EDITEUR JOYSTICK ■ DEVELOPPEUR LA REDACTION ■ NBRE DE JOUEUR LECTEUR(S)

C'est décidé, en janvier, nous allons revoir les notes à la baisse.

Signé la rédaction

Joystick - réajustement - notation

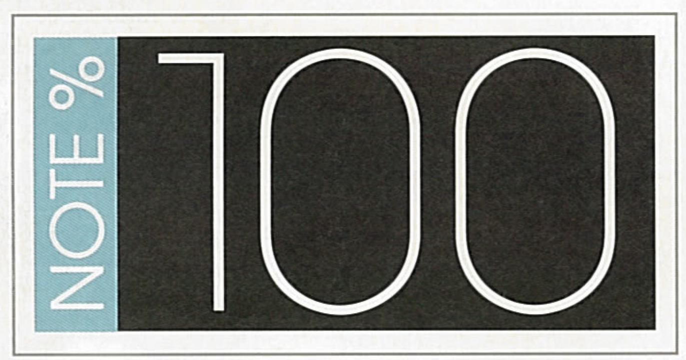

jeu moyen ; ça tombe bien, c'est justement la moitié de 100


pas mal


bien


très bien


exceptionnel


▲ Vous n'êtes pas près de voir une note pareille à partir du mois de janvier, parole de ... heuh... rédacteur.

EN DEUX MOTS

Les jeux vers lesquels vous vous tournerez seront ceux compris entre 65 % et 100 %.

En effet, en cette fin d'année, la qualité des jeux a fait grimper la barre assez haut. Comme il nous faut tenir compte, lorsque nous testons un jeu, de la note déjà donnée à un produit équivalent, on risque bientôt de se cogner au plafond. 96 à Tomb Raider, c'est mérité, mais le prochain jeu du genre, s'il est vraiment mieux, on fait comment ? On lui met 110 % ?

Et puis pour être honnête, la dérive des notes est un phénomène assez courant dans la presse micro. C'est encore la faute aux lois du chaos, tout ça ! Un point par-ci, un point par-là et paf ! la machine s'emballe. Bref, nous allons reprendre le barème de base et nous y tenir.

« JE RAP, JE ROCK, JE FUNK, JE DANCE, JE CLIP QUAND ÇA ME CHANTE. »

MCM, MTV. LES CHAINES MUSIQUE EN SON LASER.

Tout ce qui est jeune, nouveau, branché, brûlant est sur MCM et MTV. Deux chaînes de plaisir intégral tout en musiques : ambiant, rock, soul, rap, dance, acid-jazz, trip-hop, metal, concerts live, dernières tendances. MCM et MTV font partie, en exclusivité, de tout un bouquet de chaînes à thèmes que vous propose *CANAL*SATELLITE NUMERIQUE à partir de 98 F* par mois. Pour vous abonner, 3000 revendeurs TV agréés à votre service dans toute la France. Liste au 08 36 68 44 55 (2,23 F la mn) ou Minitel 3615 *CANAL*SAT (1,29 F la mn).

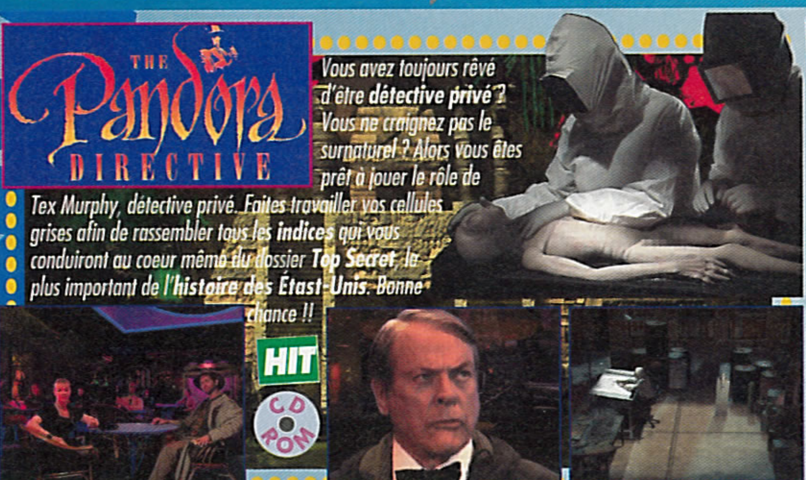
*Hors coûts liés au terminal numérique.

BIENVENUE SUR LA TELE DONT VOUS REVIEZ

NUMERIQUE CANALSATELLITE

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM





Vous avez toujours rêvé d'être **détective privé** ? Vous ne craignez pas le surnaturel ? Alors vous êtes prêt à jouer le rôle de Tex Murphy, détective privé. Faites travailler vos cellules grises afin de rassembler tous les **indices** qui vous conduiront au coeur même du dossier **Top Secret**, le plus important de l'**histoire des Etats-Unis**. Bonne chance !!

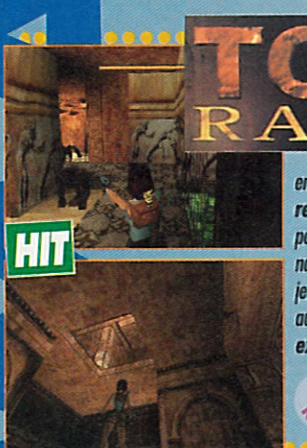
HIT — CD ROM



FIFA fait peau neuve !! La nouvelle mouture du plus célèbre des jeux de football débarque sur **PC**. Entièrement remis à jour, FIFA 97 introduit une **nouvelle technique d'animation** mise au point spécialement pour ce jeu.

CD ROM





Dans ce jeu vous dirigez **LARA CROFT** dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la **recherche d'Atlantis**. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes **exceptionnels** vous fera vivre à 1000 à l'heure.

CD ROM



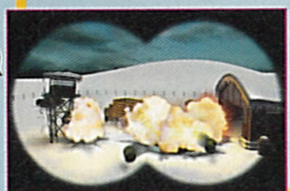


HIT

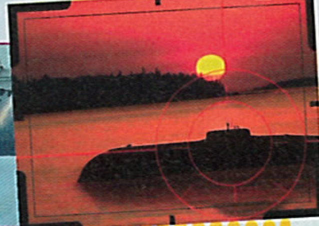
COMMAND & CONQUER RED ALERT

Si Hitler était mort en 1924 Staline aurait envahi l'Europe. A vous de **choisir** le **Camp Allié** ou **Soviet** pour décider du futur. La suite du grand HIT de Westwood avec de nouvelles unités, des **graphismes en SVGA** et toujours de **superbes scènes cinématiques**.

CD ROM







HIT

SCREAMER 2

Vous êtes un **As du volant**, la vitesse ne vous fait pas peur, alors **mettez le turbo**... Avec **4 nouvelles voitures** plutôt fantaisistes, **6 nouveaux circuits** à piloter de jour comme de nuit, **poussez vos limites**... De la montagne aux pyramides d'Égypte, en passant par la jungle de l'Amérique Centrale, tout y est pour vous mettre à rude épreuve...

CD ROM







Aventure, recherche, simulation spatiales sont au menu de ce film interactif réalisé aux célèbres studios de Pinewood. Visitez **5 planètes** complètes pour découvrir le secret qu'elles cachent tout en survivant aux **combats spaciaux !!**

CD ROM





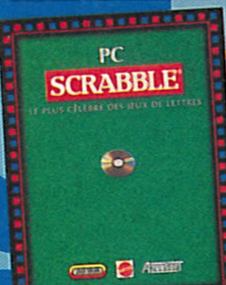
SYNDICATE WARS

HIT

Enfin la suite de Syndicate : des **décors en 3D SVGA**, une intelligence artificielle de vos adversaires plus élevée. Vous contrôlez 3 groupes pour **conquérir le pays et pourquoi pas le monde.**

CD ROM





HIT

Vous aimez jouer au jeu de SCRABBLE® et aux jeux de lettres ? **PC-SCRABBLE®, tour à tour adversaire, conseiller ou simple arbitre, vous procurera des heures et des heures de jeu !!** Bientôt, vous étonnerez vos amis par vos progrès !

CD ROM



HIT

Après 2010 voici qu'Arthur C. Clarke se lance dans le jeu avec cette aventure qui vous transportera dans un **univers inconnu peuplé d'Aliens** à la culture aussi différente qu'avancée. Par son scénario et ses décors en 3D SVGA, voici un soft qui promet d'être d'une rare qualité.

CD ROM





Retrouvez-vous dans un univers démentiel où, pour empêcher une guerre civile entre les forces du bien et du mal, vous devrez déjouer des pièges vraiment tordus. **Ne perdez pas les pédales !!**

CD ROM







4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

MICROMANIA CERGY OUVERT !

MICROMANIA CRÉTEIL OUVERT !

MICROMANIA BELLE ÉPINE OUVERT !

MICROMANIA ST-QUENTIN-EN-YVELINES OUVERT !

Maxi Sound 64



La nouvelle carte sonore de Guillemot se distingue des cartes concurrentes sur un point : la présence d'un DSP. Hormis le fait qu'elle dispose de 64 voix polyphoniques et 425 sons d'instruments compressés dans 4 Mo de Rom pour le Midi, elle est capable, grâce à ce DSP, de jouer des sons Wave sur 4 voix ou bien d'en enregistrer une en Full Duplex. En clair, vous pouvez transformer votre PC en studio d'enregistrement en lisant sur 64 voix Midi + 3 voix PCM tout en enregistrant le résultat sur une autre voix. De même il est possible d'appliquer toute sortes d'effets (Reverb, Echo, Flange...) sur chaque voix indépendamment. Enfin, les deux sorties haut-parleur permettent de connecter 4 haut-parleurs en sortie pour un son quadriphonique. Notez qu'un drivers Windows 95 permet d'améliorer le son des jeux tournant en session DOS de manière spectaculaire. La Maxi Sound 64 est livrée avec tous les logiciels et drivers nécessaires à son exploitation. Une version semi-professionnelle Maxi Sound 64 Home Studio à 1 690 F. comporte en supplément des câbles Midi et une version Pro du séquenceur Quartz.

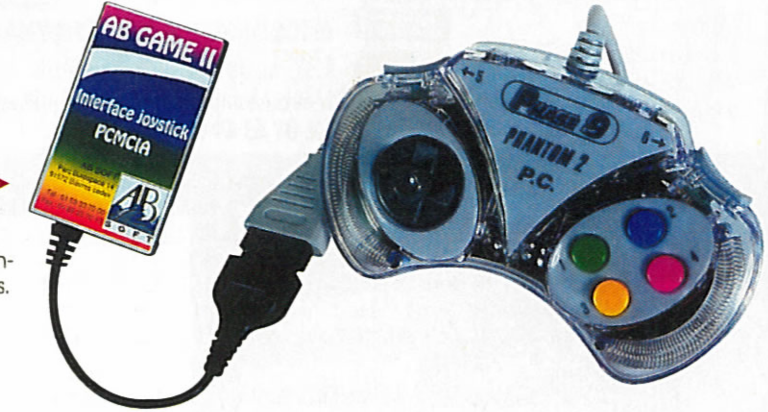
Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 1 190 F TTC

Quoi de neuf?

Alfa Twin

Génial cet Alfa Twin ! Figurez-vous que ce petit appareil permet de résoudre les problèmes de connexion multi-joystick. Imaginez que vous ayez un volant Thrustmaster et un joystick avec manette de gaz (imaginez que vous soyez riche en somme). Chacun d'eux utilisant les boutons, voir les axes des deux ports joystick (1&2), vous devez obligatoirement en débrancher un pour brancher l'autre. Eh bien l'Alfa Twin sélectionne automatiquement celui que vous actionnez. De plus, il permet de brancher deux joysticks classique en même temps, voire plusieurs AlfaTwin à la suite si vous collectionnez les manettes. Bref, c'est cool et vraiment pas cher.

Constructeur : Alfa Twin
Distributeur : Big Ben
Téléphone : 03 20 90 72 20
Prix : 149 F. TTC





AB Game II

Les possesseurs d'un micro-ordinateur portable réclament depuis longtemps une manette en port PCMCIA. Voilà qui est fait. L'AB Game II possède un port manette de jeu 15 broches et le driver soft occupe moins d'un Ko de RAM ; ce qui est fort pratique pour les jeux DOS et Windows 3.1. Sous Windows 95, l'AB Game II est reconnu automatiquement. Il existe en deux versions : avec et sans GamePad 6 boutons.

Constructeur : Phase 9
Distributeur : AB Soft
Téléphone : 01 69 33 70 00
Prix : 589 F TTC. avec le Pad
469 F TTC la carte seule



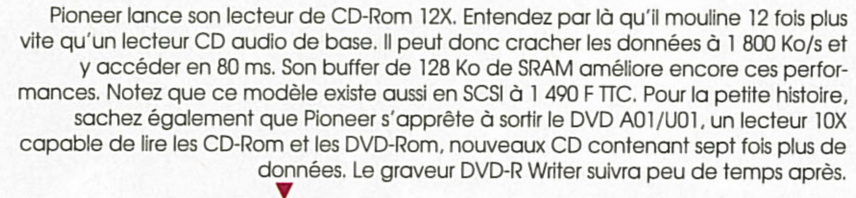
Le Flipper Virtuel

Ça alors ! Voilà que Monsieur Philips en personne se lance dans la guerre du joystick, et de fort belle manière. Il est en effet le premier à offrir un véritable Flipper Virtuel. Ce gros boîtier à poser devant votre moniteur est de largeur et de hauteur égales à celles d'un vrai flipper (pied mis à part) ; et son poid élevé lui permet de résister aux assauts des joueurs les plus déchaînés. Cependant, des capteurs placés à l'intérieur de l'enveloppe se chargent de détecter un éventuel Tilt. Rien à dire, les quatre plateaux du jeu de flipper vendu avec l'engin prennent une tout autre dimension.

Constructeur : Philips Électronique Grand Public
Distributeur : Philips
Téléphone : 01 47 28 59 16
Prix : 800 F TTC



DR-A12X



Pioneer lance son lecteur de CD-Rom 12X. Entendez par là qu'il mouline 12 fois plus vite qu'un lecteur CD audio de base. Il peut donc cracher les données à 1 800 Ko/s et y accéder en 80 ms. Son buffer de 128 Ko de SRAM améliore encore ces performances. Notez que ce modèle existe aussi en SCSI à 1 490 F TTC. Pour la petite histoire, sachez également que Pioneer s'apprête à sortir le DVD A01/U01, un lecteur 10X capable de lire les CD-Rom et les DVD-Rom, nouveaux CD contenant sept fois plus de données. Le graveur DVD-R Writer suivra peu de temps après.

Constructeur : Pioneer
Distributeur : Pioneer Setton S.A.
Téléphone : 01 47 60 79 99
Prix : 990 F TTC



Ultrastricker & Firestorm

Dans la série "manettes de jeu bon marché", Primax fait assez fort. En cette fin d'année, il propose un GamePad et deux joysticks à des prix plus qu'abordables, jugez plutôt : le GamePad Firestorm vendu 79 francs dispose de 4 boutons avec deux boutons en face avant type PlayStation. Il est en plus doté du tir automatique. Le GameStick Firestorm, proposé à 89 francs, n'est autre qu'un manche classique à centrage automatique mais offrant un tir automatique. Le GameStick Ultrastriker fait quant à lui figure de Roll Royce, puisqu'il coûte 199 francs. Il dispose d'un mécanisme permettant des mouvements de rotation extrêmement souples.

Constructeur : Primax
Distributeur : Primax France
Téléphone : 02 99 22 36 36
Prix : de 79 à 199 F TTC



La 3D Blaster PCI

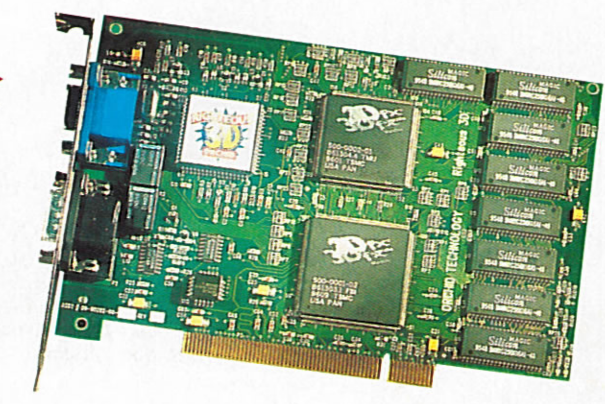
Ayyyeeeeeez ! Elle est arrivée les gars. Mais si, la version PCI de la 3D Blaster. Eh bien, bonne surprise, celle-ci dispose d'un nouveau processeur Rendition plus performant, et fait désormais office de carte S-VGA. Ses quatre mégas de RAM lui permettent ainsi d'afficher une résolution maximale de 1280 x 1024 en 65000c, bien que la définition en mode 3D soit limitée à 800 x 600 points. Si les performances du Rendition Vérité V1000 ne paraissent pas égaler celles du Voodoo de 3DFX, le rapport qualité-prix paraît être quant à lui plus intéressant. Il faudra cependant attendre notre dossier comparatif sur les cartes 3D dans le numéro de janvier, pour en juger pleinement. Toujours est-il que pour moins de 1 400 francs TTC, l'accélération 3D est indéniablement très bonne et les drivers sous Windows 95 sont très agréables à l'utilisation. La 3D Blaster PCI est vendu avec Quake SE, Toshinden, Flight Unlimited, Rebel Moon et quelques patchs pour des jeux déjà existants.

Constructeur : Creative
Distributeur : Creative
Téléphone : 01 39 20 86 00
Prix : 1390 F TTC

Righteous 3D

Orchid vient de lancer sur le marché sa nouvelle carte 3D. Vous vous rappelez de la 3DFX (voir news de Joystick n° 75) ? Eh bien c'est pareil, ou presque. La Righteous 3D est effectivement équipée du chip Voodoo de 3DFX Interactive. Parmi les fonctions les plus spectaculaires dont est doté ce processeur, on peut citer le lissage de texture, la gestion d'effets de transparence, de brouillard, le morphing de texture... Son principe de fonctionnement est exactement le même que celui de l'Obsidian, à savoir qu'elle vient se connecter derrière votre carte VGA existante. Les CD accompagnant la carte comportent quelque démos, les drivers Windows 95, dont Direct3D, et les jeux suivants : Actua Soccer (ou VR Soccer 96), Mechwarrior 2, Descent II, Whiplash, Scorched Planet, Hellbender (Direct3D), Monster Truck Madness (Direct3D). Au fait, nous préparons un dossier sur les cartes 3D pour janvier, alors ne vous précipitez pas trop.

Constructeur : Orchid
Distributeur : Orchid france
Téléphone : N.C.
Prix : 1990 F TTC





DOWN IN THE DUMPS

Vive le jeu du dictionnaire

1 / Quelle est la traduction française de : Down in the Dumps?

- Dans les profondeurs (des égouts)
- Broyer du noir (avoir le cafard)
- Descendu sur terre (tué !!!)

2 / Quelle est la traduction française de : Dumps ?

- Tas d'ordures
- Tas de crétins
- Tas de bhô yeux.

Envoyez vos réponses sur cartes postales uniquement à : Concours Down in the Dumps / Joystick, 2 rue Magenta, 10578 Marigny-le-Chatel cedex. Avant le 31 décembre 1996, le cachet de la poste faisant foi.

3 / Quel avertissement au lecteur figure sur la première page du test Down in the Dumps paru dans le N° 75 de Joystick?

- Warning : Ce texte contient plusieurs fois le mot PROUT.
- Warning : Ce test contient plusieurs fois le mot PROUT.
- Warning : Ce texte contient plusieurs fois le mot CHOUCROUTE.

4 / Quel est le nom du journaliste qui a fait le test Down in the Dumps paru dans le N° 75 de JOYSTICK?

- Iansolo
- Seb
- Bob Actor
- Monsieur Pomme de Terre

1er Prix
UNE TÉLÉVISION 16/9 PHILIPS





3ème Prix
UN AUTORADIO PHILIPS



2ème Prix
UN MAGNÉTOSCOPE PHILIPS

4ème Prix
RÉPONDEUR TÉLÉPHONIQUE PHILIPS

5ème au 25 ème Prix
1 Jeu Down in the Dumps

26ème au 50 ème Prix
1 TeeShirt Down in the Dumps





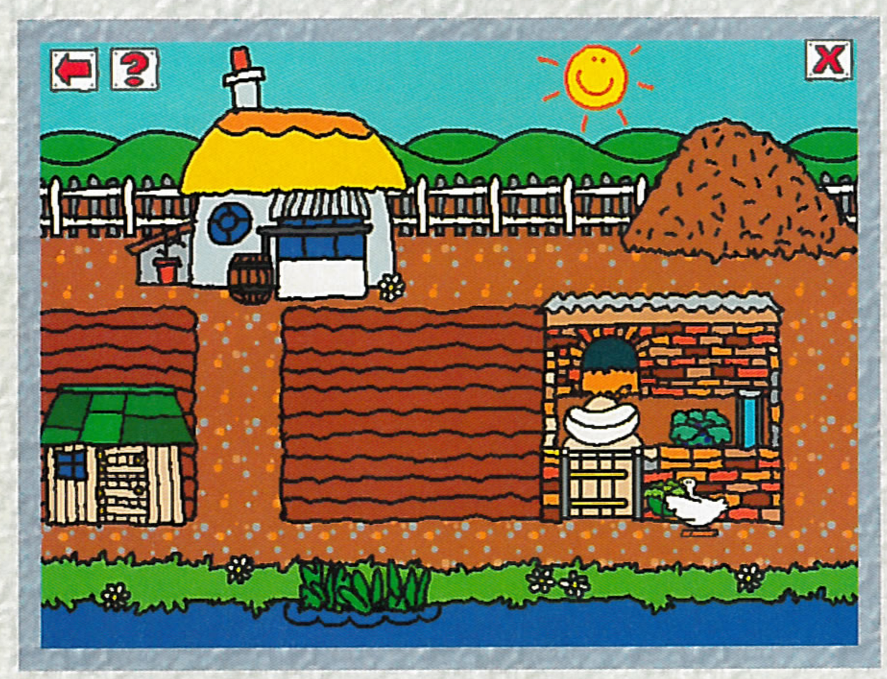


PHILIPS



Cette rubrique Loisirs se voit, une fois de plus, envahie par les CD-Rom éducatifs ou d'éveil pour les mômes. Remarquez, ces derniers sont de plus en plus réussis et de moins en moins niais. Il est peut-être temps de faire des mômes maintenant, finalement.





Duck City



Nous autres, sales adultes, avons les Monty Pythons, Mr Bean, Absolutely Fabulous ou Bottom pour nous imprégner du non-sens et de l'humour décalé des Anglais. Les mômes auront Duck City. Je dis les mômes, mais bon, ça fait une semaine maintenant que je passe mon temps sur Duck City, mes collègues s'inquiètent, m'entendent glousser à longueur de journée comme un débile, mais je m'en fous, je rigole.

C'est un jeu éducatif ? Pas vraiment, quoi qu'on devrait le caser dans toutes les écoles pour éveiller nos enfants à d'autres formes d'humour un peu moins dégradantes que Dorothée et les Musclés. C'est un jeu ? Pas qu'un, mais plusieurs, six en tout, tous plus délicieusement tarés les uns que les autres, des parodies ou des pieds de nez à diverses choses du cinéma, du sport ou de la vie tout court. Le héros de ces jeux est un canard. Un gros canard, magnifique, qui fait coin-coin et tout et tout. Il sait jouer au basket (SlamDuck 97), élève des limaces pour les présenter aux concours locaux (Slug Farm), se fait garçon-coiffeur (Snip Snip), se transforme en Robo-Duck pour stopper l'invasion des limaces, fait des courses tous terrains (All Terrain Duck) ou se transforme en docteur Frankenstein (DuckLab).

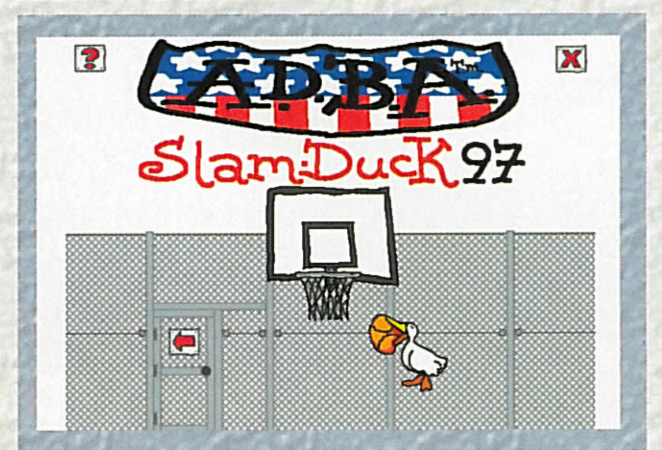
En plus de ces six mini-jeux, Duck City propose également des économiseurs d'écran et autres petits gadgets sympa (comment dessiner un canard, ou mobile à découper...).

Duck City est l'œuvre d'Alan Snow, designer de jeux, graphiste bourré de talent, illustrateur de bouquins pour enfants depuis un bout de temps. C'est dire s'il sait ce qu'il fait. Et ce qu'il fait nous plait sacrément. Enfin des softs pour les mômes qui échappent à la niaiserie ou à la dictature du "soft utile".

Duck City est un petit chef-d'œuvre de débilité joyeuse ; une collection de mini-jeux bien pensés, conçus et dessinés avec talent, au grand service de la loufoquerie jubilatoire. Le seul soft pour les mômes qui va rester installé sur mon disque dur.



Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom
Éditeur : BMG Interactive








En deux temps trois mouvements Buzz devint le jouet favori d'Andy. Les choses allaient bien trop vite pour le pauvre Woody.

Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom Editeur: Disney Interactive

Toy Story

Livre animé interactif



Le quatrième livre animé de la collection Disney Interactive nous propose de replonger avec délice dans le monde merveilleux de Toy Story. Réalisé par Pixar, les magiciens de l'image de synthèse à qui nous devions le film, ce CD-Rom est à la mesure de l'original. Le graphisme plein écran est très beau et très fluide. On se surprend à contempler les animations de Woody le cow-boy et Buzz le ranger de l'espace en oubliant presque que ce produit est avant tout destiné à nos chères têtes blondes (4 à 8 ans). À travers 15 écrans, les petits pourront apprendre la lecture (soit en écoutant le narrateur, soit en suivant les phrases lues qui apparaissent en surbrillance à l'écran). Cinq jeux intégrés à l'histoire permettront, mine de rien, de développer les facultés de logique, de mémoire, d'adresse des ch'tits gniards et l'apprentissage des chiffres et des ensembles. Sans se départir de l'humour poétique de ce monde des jouets. Une véritable réussite.



Picasso



Pour comprendre un artiste, rien de tel que d'amirer ses œuvres. Et celles de Picasso étant disséminées sur la surface de toute la planète, vouloir les découvrir toutes se tranformerait rapidement en un tour du monde interminable. Ce CD-Rom consacré à Picasso arrive donc pour nous sauver et nous permettre d'admirer plus de 600 tableaux ou sculptures, tous magnifiquement rendus à l'écran. Plus de 2h30 de commentaires sont là également pour vous guider et mieux comprendre l'artiste, plonger dans ses thèmes de prédilection, les différentes périodes sa vie ou ses rencontres.

Un CD-Rom simple d'utilisation, au design de bon goût qui fait honneur à l'influence majeure qu'a eu Picasso sur notre siècle.



Timon & Pumbaa

MultiJeux

PC CD-Rom Editeur: Disney Interactive



Mais, mais... voilà nos vieux copains du Roi Lion. Timon la mangouste spirituelle et Pumbaa le phacochère malodorant sont de retour dans cinq jeux d'arcade qui devraient ravir petits et grands. Au programme des réjouissances : le Flipper de la Jungle, le Saut d'hippo (une sorte de frogger), Sarbacane (un jeu de tir), le Lâcher de coccinelles (un Tetris insectoïde) et pour couronner le tout, Roteur, un shoot décomplexé où les rots malodorants de Pumbaa seront vos seules munitions. Je vais pas vous faire un dessin, la réalisation est de grande classe : graphisme coloré, bruitages hilarants et voix originales des acteurs de la version française du film. Le plus drôle, c'est qu'on pourra y jouer à deux grâce à un système de score. En deux mots : Hakuna Matata !



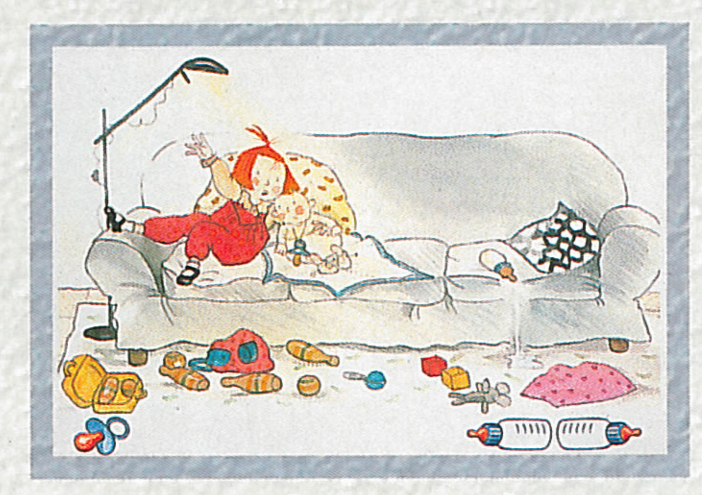




PC et Mac CD-Rom
Editeur: Hachette Livre/ Grolier Interactive

L'école des bébés

Les albums pour enfants habituellement sur papier, carton et compagnie, débarquent sur CD-Rom. Cela fait un moment déjà, remarquez, mais la qualité va grandissante et les collections s'étendent. L'école des bébés propose aux jeunes enfants âgés de 3 à 5 ans de découvrir l'histoire de Gudule, petite fille qui voit arriver une drôle de bestiole dans sa famille : un petit frère.
Joliment dessiné et animé, L'école des bébés propose six jeux d'éveil différents en plus de l'histoire qui sert de trame au CD, familiarisation avec l'alphabet, jeu de mémoire ou de reconnaissance des sons et autre puzzle.

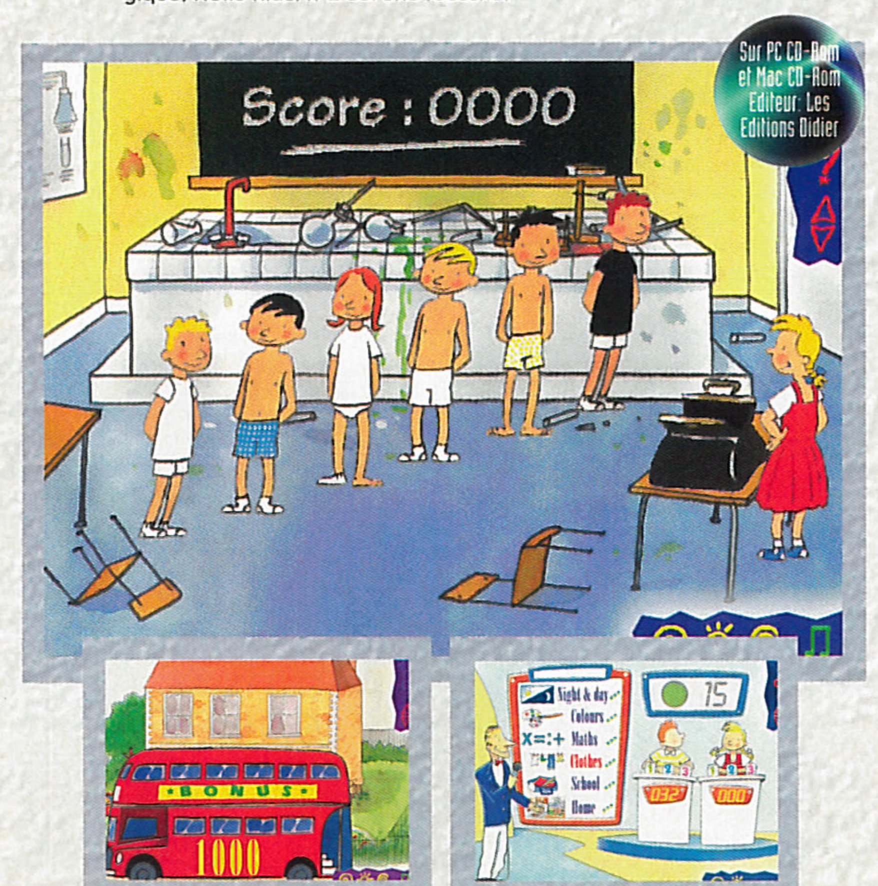


Hello kids! n°2



Mince, j'aurais aimé avoir un CD-Rom comme ça dans les pattes quand j'étais gamin. Hello Kids! n°2 se propose d'initier les mômes âgés de 7 à 12 ans à l'anglais à travers des jeux bien foutus, des quizz ou des chansons.
Les jeux permettent de découvrir les môts d'usage courant, sur la maison, les verbes d'actions, les nombres, les couleurs et compagnie. Puis les quatre chansons karaoké permettront de les balancer dans de véritables phrases. Apprendre en douceur, sans s'en rendre compte, en jouant. Sacrément bien fait, intéressant avec un réel contenu pédagogique, Hello Kids! n°2 est une réussite.

Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom
Editeur: Les Editions Didier



Ma palette d'artiste



Sur PC et Mac CD-Rom
Editeur Alsyd Multimédia

Voici donc une nouvelle collection pour les sales mômes qui squattent nos ordinateurs quand on a le dos tourné. Ma Palette d'artiste est un ensemble de softs de coloriage et de composition. Quatre volumes sont déjà disponibles : Les saisons, les jeux ; L'océan, la ferme; les amis de Suzy et la fête avec Suzy.
Chaque titre propose des images à colorier et des personnages à intégrer dans les différentes scènes. Des sons sont associés aux objets et aux personnages, pour que l'expérience ne soit pas que visuelle.
Amusant : si l'on possède les quatre volumes de cette collection, on peut importer les personnages ou les décors des uns dans les autres. Suzy pourra faire la fête près de l'océan, pendant que les poules de la ferme joueront à travers les saisons de ses amis.






FOSTER'S




Mobil 1
BENETTON


Agip

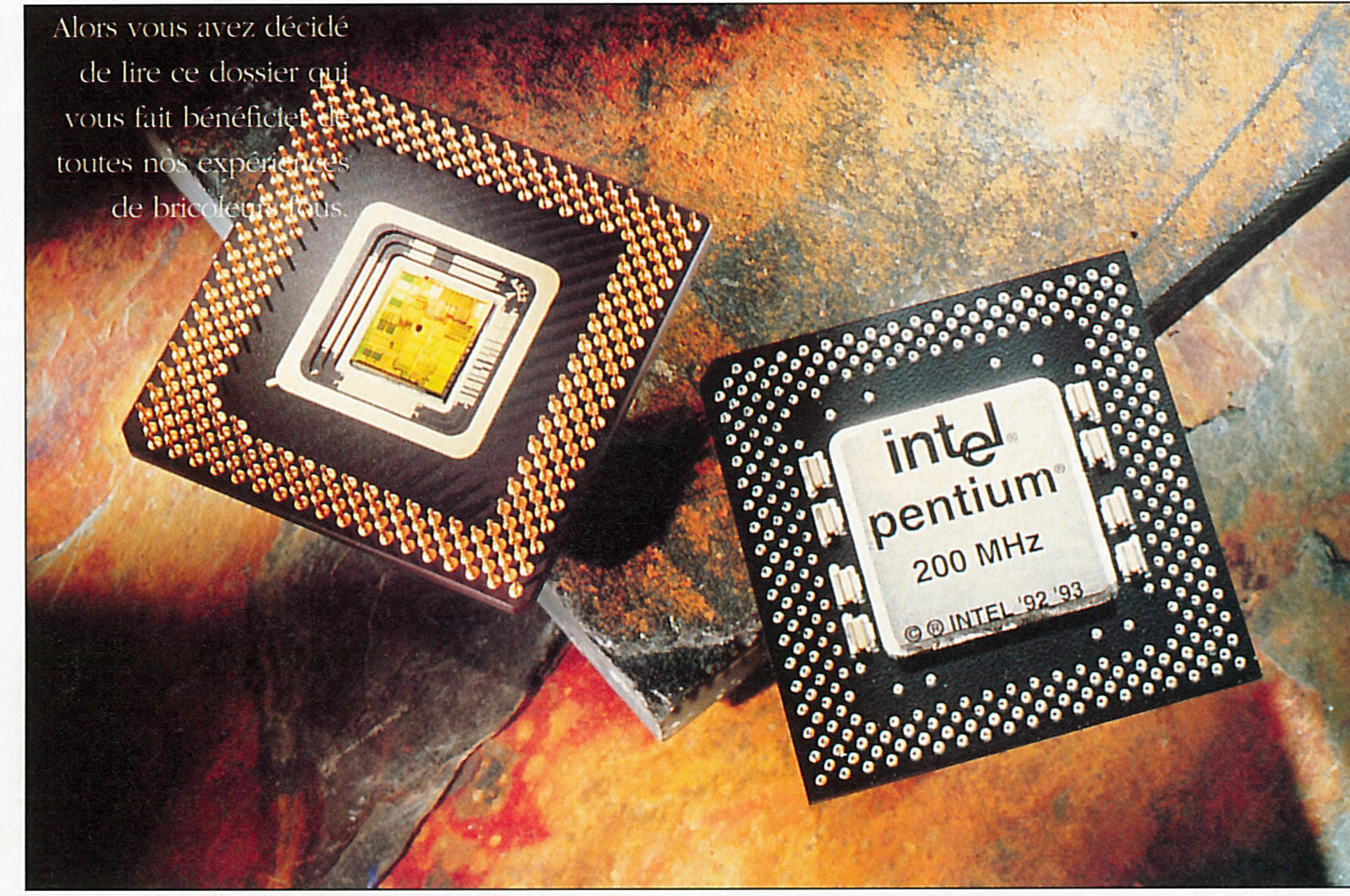

FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP


EIDOS
INTERACTIVE


PC
CD

Upgrader son PC

Ça y est, c'est décidé, vous allez upgrader votre 486DX2-66. Bien sûr, surpuissant comme vous êtes, vous arrivez encore à faire tourner à peu près n'importe quoi. Seulement voilà, Noël arrive et depuis le temps que vous n'avez droit ni au S-VGA, ni à tous les détails, ni à certaines séquences cinématiques - et j'en passe - vous avez bien envie de vous offrir un vrai cadeau de joueur. Alors vous avez décidé de lire ce dossier qui vous fait bénéficier de toutes nos expériences de bricoleurs fous.



On sait, on sait : tout est de notre faute. Les développeurs nous concoctent des jeux nécessitant des machines de plus en plus puissantes ; mais vous avez raison, personne ne nous oblige à vous en parler. C'est vrai : qu'est-ce qui nous pousse à vous raconter à quel point tel ou tel jeu est magnifique sur Pentium 3000 ? Alors voilà, à l'approche des fêtes de Noël, nous avons retrouvé un semblant d'humilité et commencé à faire le bilan de cette année 96. D'ailleurs, ne vous imaginez pas qu'on fasse ce dossier par plaisir : sa seule motivation est le remord qui nous ronge. Toute l'année, nous vous tentons avec des titres qui sont régulièrement surpassés par d'autres titres encore plus beaux, encore plus forts, nécessitant des configurations encore plus incroyables. Alors voilà, on s'est dit que ce serait la moindre des choses si on vous aidait à choisir une configuration performante au coût le plus intéressant.



La course à l'armement

Du simple au double

Pour les coûts, l'un des éléments-clés est le choix du fournisseur. Entre une grande marque qui propose du tout-intégré et la même configuration choisie par vous chez un petit détaillant, vous pouvez facilement passer du simple au double. Bref, montez votre machine vous-même ! Achetez une revue comme PC Direct, Achetez Micro ou PC Achat, comparez les prix et lancez-vous. La meilleure solution, qui permet d'allier fiabilité et compétitivité, consiste à trouver des petites boutiques pratiquant des prix très intéressants tout en cultivant une réputation à toute épreuve. Traduisez : tout en ne pratiquant pas des prix tellement intéressants qu'ils sentiraient l'affaire louche à plein nez. Comment les trouver ? Question d'expérience et de flair. Allez, un tuyau : regardez les pubs de LCDI et de NGC, qui toutes les deux ont acquis une solide réputation à Paris. ça vous donnera des points de repère.

Second élément prépondérant d'un bon rapport qualité/prix : le soin apporté au choix de chaque élément et le respect de la hiérarchie des forces. Pour une configuration à 100 % efficace, vous irez chercher cette efficacité, en schématisant, à 30 % dans le processeur, à 20 % dans la carte mère, à 20 % dans la mémoire, à 20 % dans la carte vidéo et à 10 % dans le disque dur. Voilà qui devrait vous permettre de savoir quoi upgrader en urgence et de choisir vos priorités au moment de la répartition de votre budget.

Avant de passer chacun de ces éléments en revue, un dernier détail : le choix du boîtier. Idéalement, votre boîtier sera plutôt grand (pour plus de facilités dans le bricolage), plutôt bien ventilé (pour de petites expériences) et avec une alimentation qui tirera plutôt sur 300 watts si vous comptez bien le garnir. (230 watts suffisent pour une "garniture" standard.)

Passons aux choses sérieuses

Pour le disque dur, entre Windows 95 et toutes les installations qui se font par centaines de Mo, la taille de 1 Go est devenue le strict minimum. La norme Fast IDE, mode Pio 4, est suffisante pour les applications multimédia courantes. Mais si vous vous tournez vers le traitement de l'image et les applications vidéo, il vous faudra investir dans de la norme SCSI, beaucoup plus performante en taux de transfert mais pratiquement deux fois plus onéreuse (puisqu'il faut également acheter une carte SCSI).

La carte vidéo 3D est aujourd'hui au cœur de bien des passions. Malheureusement, nous avons aujourd'hui trop peu de matière pour nous prononcer honnêtement en faveur de l'une ou de l'autre. En attendant l'émergence de titres phares non bundelisés, en attendant que tous les drivers soient au point pour toutes les petites merveilles qui nous tombent dessus en ce moment, notre conseil est simple : ne vous mouillez pas et achetez une carte standard pas chère de type S3. Si votre budget vous l'autorise, craquez à la rigueur pour une Millenium, mais n'oubliez pas que la carte vidéo, on vous l'a dit, représente 20 % des performances de votre machine. Alors si vous devez un peu attendre pour le feu d'artifice final, n'en faites pas tout un plat et préférez être sûr de votre coup. Entre les cartes qui nous ont le plus impressionnés (les technologies 3Dfx et PowerVR pour les cartes accélératrices et le Rendition Verite pour les cartes vidéo), la partie n'est pas encore gagnée.

Un choix prépondérant

La carte mère est le cœur de votre architecture. Elle assure la compatibilité entre les différents éléments de votre PC et l'"évolutivité" de votre configuration. Plus discrètement mais tout aussi efficacement que les cartes vidéo, elle évolue et s'améliore constamment. Le choix d'une carte mère récente et de bonne qualité est donc pré-



Le Cyrix 6x86, un processeur qui commence à chatouiller la prédominance du géant Intel.

pondérant : mieux architecturée, elle permettra de meilleures performances et vous pourrez plus aisément upgrader votre machine. Des dizaines de constructeurs proposent aujourd'hui leurs cartes mères. Les meilleurs s'appellent Tyan, Asus et Micronic's. (voir encadré pour les détails).

Et le processeur ?

Il existe aujourd'hui trois marques de processeurs : le gros Intel et les petits Cyrix et AMD. Le gros a longtemps étouffé les deux petits, les reléguant sur les marchés dont il ne voulait pas. Mais la roue tourne et les petits, Cyrix en tête, prouvent qu'ils sont plus que de vulgaires copieurs ou suiveurs, et la concurrence commence à poindre.

1 Choisir Intel, c'est ne pas prendre de risques. La société représente un tel poids financier, qu'aucun développeur n'ose aujourd'hui jouer l'incompatibilité. Oubliez pour l'instant le Pentium pro : outre son prix de 5 000 francs, c'est un processeur optimisé pour Windows NT, lequel refuse de faire tourner les jeux en mode DOS protégé. Oubliez le MMX avant mi-97, le temps que les bonnes cartes mères et les logiciels arrivent. (Petit rappel au passage : le MMX, attendu au-dessus de 200 MHz, tournera à environ 2,5 volts. Et si certaines cartes mères prétendent être déjà "MMX ready", on n'a rien pu vérifier étant donné que le processeur est encore au secret.). Reste donc notre bon vieux Pentium qu'on peut acheter en ce moment de 133 à 200 MHz. Petite précision, les calculs sont assujettis à la vitesse du processeur, mais l'échange de données (sur les bus où vous connectez vos cartes) est pour le moment de 60 MHz ou 66 MHz au maximum, même sur un P200. Ainsi, le Pentium 120 tourne-t-il à 2 fois 60 MHz et le Pentium 133 à 2 fois 66 MHz ; le Pentium 150 à 2,5 fois 60 MHz et le Pentium 166 à 2,5 fois 66 MHz ; le Pentium 180, s'il avait existé, aurait tourné à 3 fois 60 MHz et le Pentium 200 tourne à 3 fois 66 MHz. Pour des raisons évidentes de performance, nous arrivons à trois choix possibles : le 133, le 166 et le 200. Le 200 peut tout de suite être écarté. D'abord, il est vraiment trop cher. Ensuite, le gain de performance par rapport au 166 est assez faible, d'autant qu'il est impossible de dépasser les 512 Ko de cache. La différence de prix entre le 133 et le 166 n'étant pas si importante, le meilleur rapport qualité/prix s'avère donc aujourd'hui être le 166.

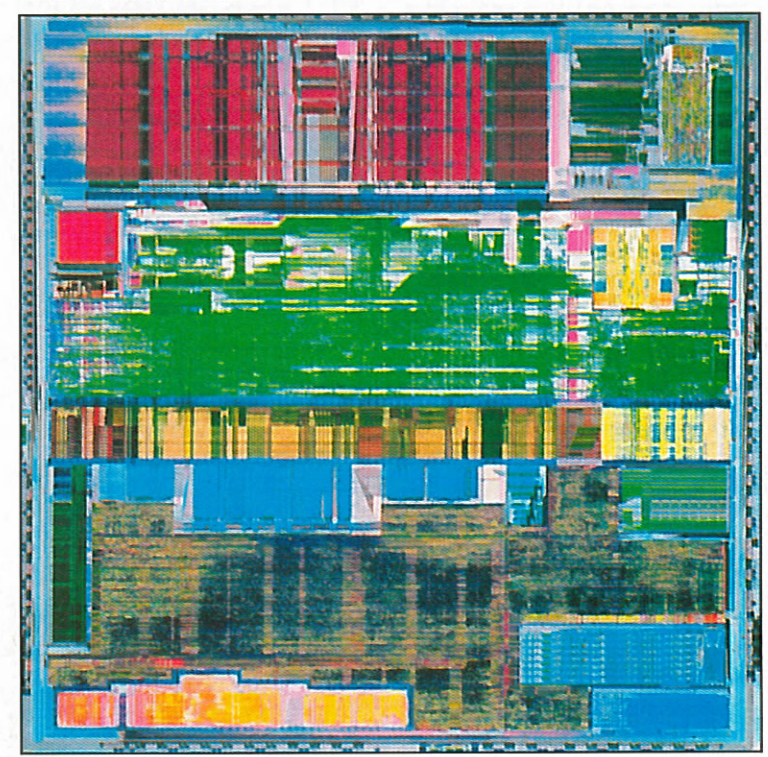
2 Choisir Cyrix, c'est une question à la fois de principe et de prix. Laissons de côté le syndrome "petit village qui résiste encore et toujours à l'envahisseur" : nous n'allons pas vous conseiller Cyrix sur le simple prétexte de faire chier le tout puissant Intel qui nous énerve à faire sa loi. Non, non, Cyrix a de vrais arguments, ne serait-ce que sur le plan financier : 50 % moins cher qu'un Intel, c'est pas rien ! Mais c'est loin d'être tout : peut-être parce ce qu'ils sont une petite équipe, les ingénieurs de Cyrix ont particulièrement optimisé l'architecture de leurs processeurs. De ce fait, un processeur Cyrix cadencé à 133 MHz peut dignement s'appeler 6x P166+, ce qui signifie qu'il est au moins aussi performant qu'un Pentium 166 d'Intel. Autre point en faveur de Cyrix : leurs processeurs 6x travaillent aussi efficacement en 16 bits qu'en 32 bits. C'est un peu comme si Intel réunissait Pentium et Pentium pro. Fascinant, n'est-ce pas ? Malheureusement, tout n'est pas aussi rose dans le petit monde de Cyrix.

Exemple de prix

Voici un exemple de machine achetée le samedi 16 novembre par Iansolo dans un petit magasin pour moins de 13 000 francs:
Pentium 166 carbone
32 Mo RAM EDO
Carte Asus 512 Ko cache niveau 2
Carte son Creative Labs AWE 32
HD Quantum Fireball 2 Go
CD Mitsumi 8x
Carte Video Diamond Stealth 968 4 Mo VRAM
Lecteur 1.44
Moniteur 14", clavier Keytronics, souris Microsoft , boîtier medium tower, Windows 95 avec licence et naturellement garantie.

Premièrement, les Cyrix sont beaucoup moins puissants que les Intel en FPU (Floating Point Unit, soit unité de calcul en virgule flottante), laquelle est parfois utilisée pour de la 3D. Un P166+, sur ce point, sera plutôt comparable à un Pentium 133. Les logiciels faisant appel à des capacités FPU sont plutôt les logiciels de 3D et les logiciels de calcul scientifique. Dans la catégorie jeux vidéo, Quake a été le premier à montrer la faiblesse du FPU de Cyrix. Le dernier également à ce jour. En attendant, le maintenant célèbre "benchmark Quake", que vous pouvez activer par la commande timedemo dans la console, a mis en évidence en 640x480 un nombre de 15 images par seconde pour le Pentium 166 et de 9 images par sec pour le Cyrix P166+. Ouille ! Deuxièmement, les Cyrix possèdent certaines instructions propres, notamment l'écriture et la lecture dans leur mémoire cache de pre-

Le cœur du Cyrix agrandi au maximum. Des millions de transistors sur deux centimètres carrés !



mier niveau, et il semble que certains développeurs n'aient pas su utiliser ces spécificités. Certains jeux refusent donc définitivement de tourner sur Cyrix. Pas beaucoup remarquez, puisque aujourd'hui, à la rédaction, on ne s'est cassé les dents que sur NHL 97, Daggerfall (version 1.1.5 US mais la version européenne 1.1.7 est corrigée à ce niveau) et la démo de MDK. Ça ne veut même pas dire que la version finale de MDK sera pareille. Tout le top de la rédaction, en particulier, tourne aussi bien sur Cyrix que sur Pentium. Quand il s'agit de jeux Windows 95, Cyrix est même avantagé par son optimisation 32 bits et s'avère un peu plus performant qu'Intel... Ceci pour autant que vous ayez le patch, qui empêche Windows 95 de détecter un 486 à la place d'un Pentium ! (Pour ledit patch, rendez-vous sur www.joystick.fr ou sur le prochain CD-Rom.)

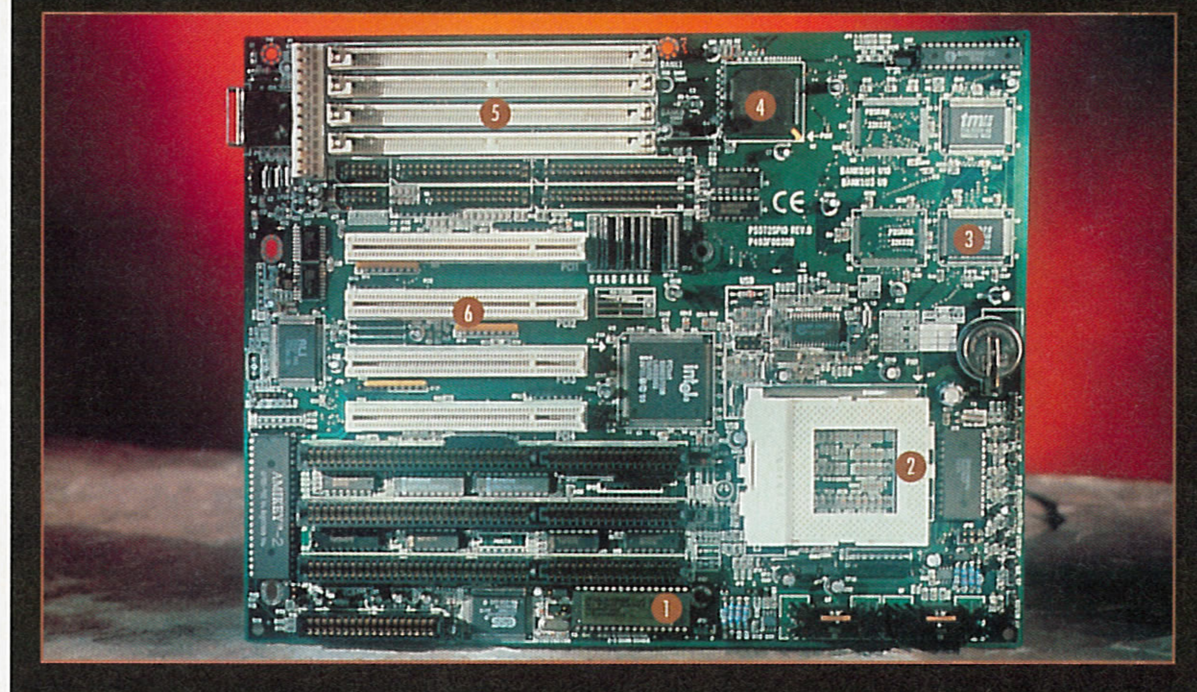
Bref, de manière générale, sachez que Cyrix devient un acteur de plus en plus important de la micro-informatique. De moins en moins de développeurs prendront donc le risque d'être incompatibles avec le 6x. Si c'est parfois le cas aujourd'hui, il existe presque toujours un patch pour régler le problème. Seul le cas de Quake peut nous faire douter, mais il ne devrait guère se reproduire. La voie que prennent les développeurs de jeux est plutôt celle du MMX qui, rappelons-le, revient à des calculs en virgule fixe. Le M2 - équivalent "cyrixien" du MMX - est donc également très attendu. Si vous devez donc vous lancer dans l'aventure Cyrix, choisissez donc plutôt un P166+ : le P200+, qui devrait arriver massivement à partir de décembre, a été optimisé pour travailler en 2 fois 75 MHz (et oui, il est cadencé à 150 MHz) ; et je vous rappelle qu'il n'existe pas encore de bonne carte mère dont le chipset gère le 75 MHz. Pas encore...

3 Choisir AMD, c'est traditionnellement choisir une solution d'upgrade. La gamme des 5x, qui correspond aux Pentium 75 à 100 aujourd'hui délaissés par Intel, permet de faire évoluer certains 486 sans changer de carte mère. Quant au dernier d'AMD, le K6, il est compatible Pentium (traduisez socket 7, par opposition au Pentium pro qui est socket 8) et serait même l'équivalent à la fois d'un Pentium, d'un Pentium pro et d'un MMX ! Mais faute d'avoir pu tester la bête (sortie seulement le 13 novembre dernier), nous ne pouvons malheureusement pas vous en dire plus pour l'instant.

Mathilde Rémy
& Stéphane Quentin

La carte mère

1 Le BIOS (Basic Input Output System) est l'interface soft qui permet de paramétrer et de faire communiquer les différents éléments de la carte mère. Il est stocké dans la ROM de la carte mère et maintenu grâce à la pile. Les deux meilleurs BIOS actuels sont développés par les sociétés Ami et Award. Ce sont les Flash-BIOS (qu'on peut mettre à jour par Flash-ROM sur disquette) qui supportent le plus grand nombre de matériels. Une incompatibilité entre un nouveau matériel et un de ces BIOS veut simplement dire que vous n'êtes pas en possession de la dernière mise à jour de votre BIOS. Dernier conseil : vérifiez que votre BIOS est plug'n play.



2 Le support pour processeur central : aujourd'hui de type Socket 7, il peut accepter indifféremment le P54C d'Intel (plus connu sous le nom de Pentium) jusqu'à 200 MHz, le 6X de Cyrix jusqu'à 150 MHz, ainsi que le MMX d'Intel et le M2 de Cyrix. Attention pour le MMX : ce n'est pas parce que le socket 7 le supporte que le voltage de la carte mère est approprié !

3 - La mémoire cache améliore le rendement et comble la différence de fréquence entre le processeur central et les bus. C'est une mémoire de type Pipeline Burst Synchrone qui fonctionne à une vitesse de 12 nanosecondes. Plus on monte en fréquence de processeur, plus il est conseillé de rajouter de la mémoire cache. Enfin, dans la limite des 512 Ko que les cartes mères ne nous autorisent pas encore à dépasser. Pour schématiser, on peut se contenter de 256 Ko de cache jusqu'à 120 MHz ; mais il est très fortement recommandé de passer à 512 Ko à partir de 133 MHz. Bref, de manière générale, dites-vous que plus vous offrirez de cache à votre PC, plus il a de chances d'être performant, même pour un petit processeur.

4 Le chipset s'occupe de gérer les échanges entre le processeur et les différents éléments de la carte mère. HX et VX sont les deux derniers chipsets que nous ait pondus Intel. Le VX est plutôt à éviter : c'est le chipset réservé aux configurations tout intégrées. Il possède des fonctionnalités incompatibles avec l'idée qu'on se fait d'une architecture optimisée, comme utiliser une partie de la RAM à des fins de mémoire vidéo. Le bon choix sera donc le HX ou triton 2. Cela dit, il y a aujourd'hui une trop grande différence entre la fréquence du processeur et celle de la carte mère. Le Triton 2 ne gère pas la fréquence de carte au-delà de 66 MHz, et il n'existe aujourd'hui qu'un seul chipset, le VLSI, qui la gère à 75 MHz. Malheureusement, ce VLSI n'équipe pour l'instant qu'une carte mère : la G580 VPS Pro de DFI, qui n'est pas un modèle de performance. Ce type de chipset n'en est pas moins la solution d'avenir, et on devrait rapidement les voir se multiplier et commencer à squatter les bonnes cartes mères.

5 La RAM ou mémoire vive stocke les informations qu'on est en train d'utiliser. Si on préconise actuellement 16 Mo en configuration standard, c'est essentiellement à cause de Windows 95, qui en est très friand. Passer de 8 à 16 Mo, avec Windows 95, peut facilement améliorer vos performances de 15 à 20 %. Au delà de 16 Mo, le gain est moins important (de l'ordre de 5 %). Mais étant donné la chute des prix de la RAM, c'est un luxe que vous pourrez peut-être vous permettre.

La RAM est vendue sur des barrettes SIMM's de 64 pins. La RAM EDO (Extended Data Output), qui travaille entre 50 et 60 nanosecondes, utilise un mode d'accès mémoire plus rapide que la RAM standard d'environ 10 %. Vérifiez juste que votre carte mère supporte l'EDO RAM et, si c'est le cas, préférez-la sans hésiter à la RAM ECC. La prochaine génération est celle de la SDRAM (Synchronous Data RAM) qui travaille à 12 nanosecondes et nécessite un nouveau support à 128 pins : la barrette DIMM. Elle n'équipe encore que des machines très haut de gamme et n'est supportée que par très peu de cartes mères, tant au niveau du BIOS que sur un plan purement physique. De toute façon, elle est absolument introuvable à l'heure actuelle.

6 Les bus servent à connecter les différentes cartes. Les cartes mères sont généralement équipées de 4 bus PCI (à 32 bits) et de 3 à 4 bus ISA (à 16 bits). Les bus PCI tournent aujourd'hui à 33 MHz (37,5 MHz pour ceux de la DFI) et une des évolutions majeures sera leur passage à 66 MHz, voire à 75 MHz.

MULTI-8-JOUEURS

SKYNET

➲ MOUVEMENTS...

Un monde **en vraie 3D, en SVGA et fluide** grâce au moteur X^{n}Gine™

Déplacez-vous librement dans les rues de Los Angeles, sautez de toit en toit, servez-vous du relief

...SANS LIMITES

➲ COMBATS...

Missions passionnantes **en solo** : infiltrez une base ennemie, détruisez un sous-marin nucléaire...

Duels mortels en **mode multijoueurs** par modem ou en réseau (jusqu'à 8 avec un seul CD !)

17 armes dont des missiles à tête chercheuse et des détecteurs de mouvement

Combattez sur terre et dans les airs à bord de jeeps, tanks, hélicoptères

...SANS LIMITES

➲ CARACTERISTIQUES...

6 résistants et 2 cyborgs disponibles

Supporte les casques de réalité virtuelle

Inclus : patch pour améliorer les performances de The Terminator Future Shock (graphismes SVGA, meilleure fluidité, nouvelles armes)

...SANS LIMITES







L'ACTION SANS LIMITES

PC CD-ROM







Skynet sera en démonstration au Multimédia World Show 96

Bientôt disponible sur CD-ROM PC en Version Originale avec manuel en Français



Internet : http://www.bethsoft.com

OPTIMISÉ PAR X^{n}GINE™



28, rue Armand Carrel
93108 MONTREUIL SOUS BOIS
Minitel : 3615 UBI SOFT (1,29F/mn)



Internet : http://www.ubisoft.fr

PAR MORGAN

Ahhhh, Lands of Lore 2 ! Voilà maintenant deux ans qu'on vous en parle, qu'on espère qu'il sera sublime, inventif... Mais hélas, à part quelques séquences cinématiques, ou des bouts de gameplay, ce jeu restait assez mystérieux. Restait, car je me suis rendu chez Westwood et j'y ai joué !

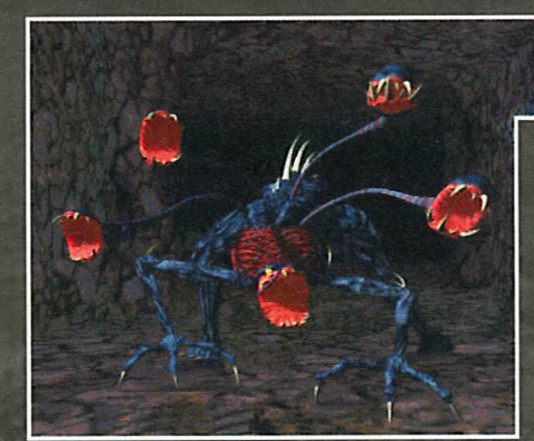
Lands of Lo

Guardians of Destiny





Les personnages, les monstres ont leur vie propre et leur faculté de jugement.

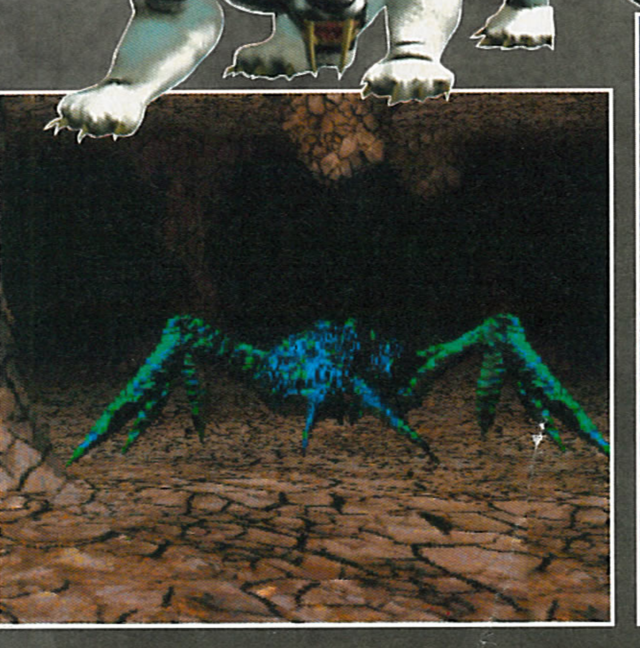




Ce jeu existe, avec des vraies images de jeu, des vraies musique de jeu, un vrai scénario, et tout et tout. J'ai même vu tous les différents niveaux. Alors je vais aller droit au but : c'est grandiose ! Voyons un peu de quoi il retourne. Tout d'abord il s'agit d'un jeu de rôles où vous incarnez Luther, le fils de la sorcière Scotia. Doté de pouvoirs puissants mais incontrôlés, vous allez devoir trouver un moyen de focaliser cette énergie et de la maîtriser. Vos régulières métamorphoses en Lézard ou en troll sont réellement devenues trop pénibles ! Votre quête est très vaste et peut être menée comme bon vous semble : faire disparaître ces pouvoirs, les maîtriser et les exploiter à des fins louables ou non. Libre ! Libre de faire comme bon vous semble. Libre, enfin, d'incarner un personnage qui pense et agit comme il veut. Tout l'environnement de Lands of Lore 2 est basé sur ce principe. Il faut dire que le premier volet de la série était un peu trop directif. Les personnages, les monstres ont leur vie propre et leur faculté de jugement. Vos amis pourront devenir des ennemis, les "monstres" sont des animaux qui ne chercheront pas forcément à vous attaquer sous prétexte que vous êtes le héros, etc. Leurs réactions vont même jusqu'à prendre en compte la peur ou la colère.

DES ADVERSAIRES INTELLIGENTS

Votre attitude modifiera leur comportement. Si vous courez vers eux d'un air menaçant, ils se sentiront en danger et soit se défendront, soit fuiront... ou iront chercher du renfort. Au fur et a mesure de l'aventure vos actions sont "marquées" et mémorisées. Si vous êtes vil et

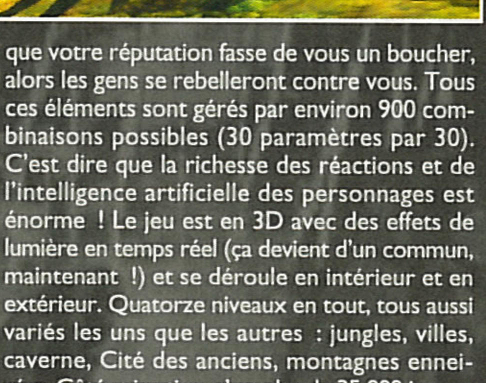




Reportage US

Lands of lore 2 : Guardians of Destiny





que votre réputation fasse de vous un boucher, alors les gens se rebelleront contre vous. Tous ces éléments sont gérés par environ 900 combinaisons possibles (30 paramètres par 30). C'est dire que la richesse des réactions et de l'intelligence artificielle des personnages est énorme ! Le jeu est en 3D avec des effets de lumière en temps réel (ça devient d'un commun, maintenant !) et se déroule en intérieur et en extérieur. Quatorze niveaux en tout, tous aussi variés les uns que les autres : jungles, villes, caverne, Cité des anciens, montagnes enneigées. Côté animation, c'est plus de 35 000 images qui servent à décortiquer l'attitude des monstres. Ils sont sveltes, marchent de façon crédible, hochent la tête, se cachent, grognent. Leur déplacement est vraiment ce qui se fait de mieux jusqu'à présent. De plus, le sentiment qu'ils agissent de façon censée (même si ce n'est qu'un leurre) renforce cette impression. Par exemple si vous récupérez un objet important (une rune des rêves) et qu'un monstre s'occupait de le garder, il vous poursuivra jusqu'à ce qu'il le récupère.

OBJETS MAGIQUES

Pour être tranquille, il faudra soit le tuer, soit le lui rendre... Cela développe des tonnes de stratégie possibles. Là-dessus, le monstre reprend sa rune et s'en va tranquillement la remettre en place. C'est complément dingue ! D'un point de vue plus terre à terre, vous avez une trentaine de sorts à votre disposition, des tas d'objets magiques à trouver, des armes en pagaille et environ 5 amis



THESE COPS ARE ANIMALS*

ISL FIRO & KLAWD

Comment appelle-t-on
un singe de 2 mètres qui
porte un pistolet ? - Monsieur.
Ou Firo, pour ses amis, si toutefois il en avait...
A part la loi et les revolvers, il déteste tout :
en particulier les criminels... et les chats.
Manque de bol, il va devoir faire équipe
avec Klawd, un CHAT (oups...!) un peu ESCROC (argh...).

Leur mission : nettoyer
les rues de New Yak City
des "sales types" qui les infestent,
et remonter la filière jusqu'au "Big Boss".
Vous ne serez pas trop de trois
(Firo, Klawd et vous) pour y parvenir !

Version française intégrale
1 ou 2 joueurs



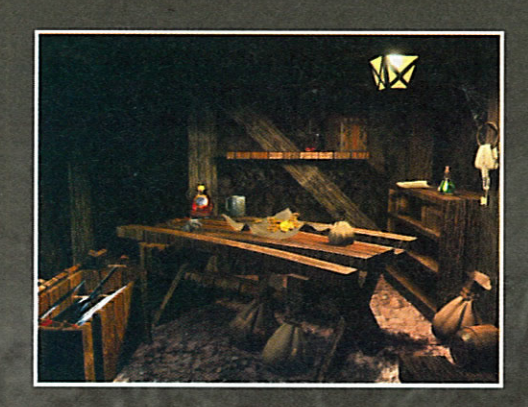
CD ROM
PC

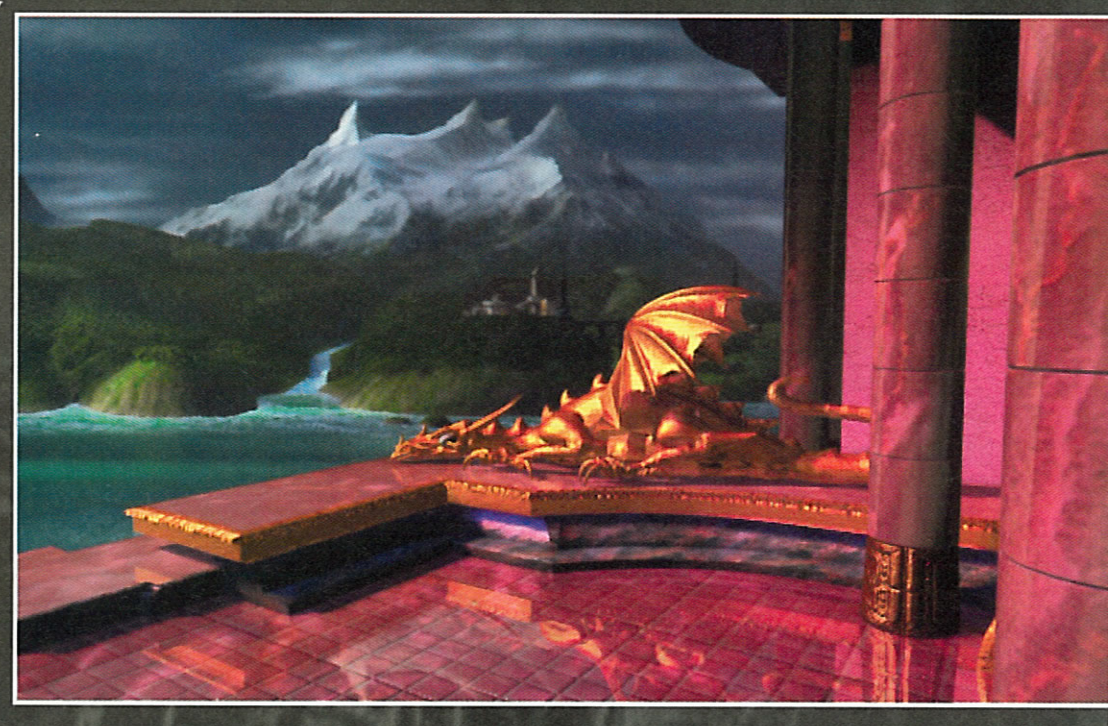
*Ces policiers sont des bêtes

BMG INTERACTIVE

Reportage US

Lands of lore 2 : Guardians of Destiny





qui pourront vous aider pendant l'aventure. Pour éviter les erreurs malencontreuses (comme de vous séparer d'un objet essentiel en le posant par terre), Luther parlera à voix haute et conseillera de ne pas le faire. C'est un poil moins réaliste que le reste mais comme il s'agit avant tout d'un jeu, cela rendra moins pénible le déroulement de l'aventure. Au final, Lands of Lore Guardians of Destiny s'annonce comme un très grand jeu, sans aucun doute un jeu de rôles de qualité et surtout excessivement prenant. Encore un peu de patience, il ne devrait plus tarder.

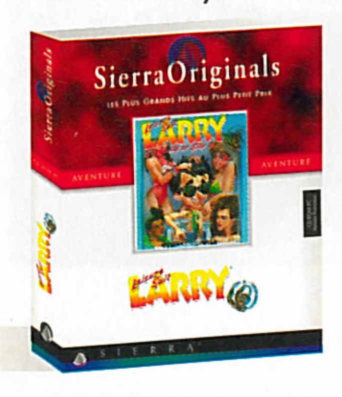
Plus de 35 000 images !

ils reviennent !

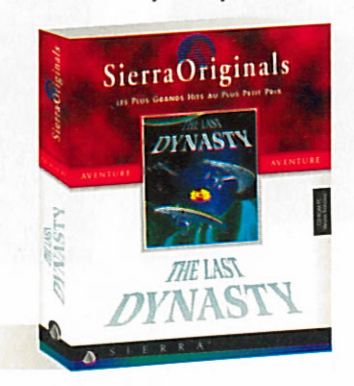
vous n'en reviendrez pas...

ENCORE DU NOUVEAU DANS LA COLLECTION SIERRAORIGINALS :
6 HITS SIERRA RÉÉDITÉS À MOINS DE 100 F.

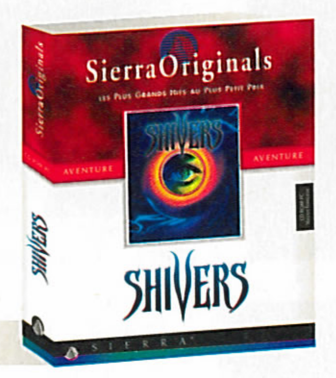
Leisure Suit Larry 6 - 99 FF.*



The Last Dynasty - 99 FF.*



Shivers - 99 FF.*



Space Quest 6 - 99 FF*.

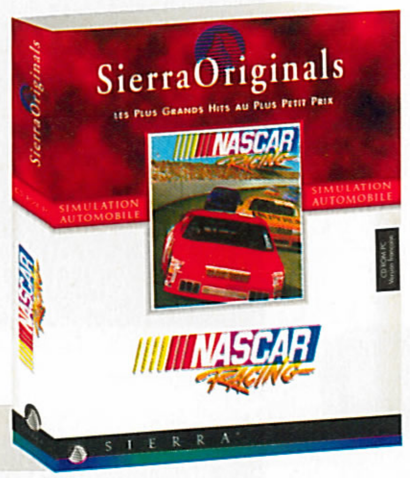


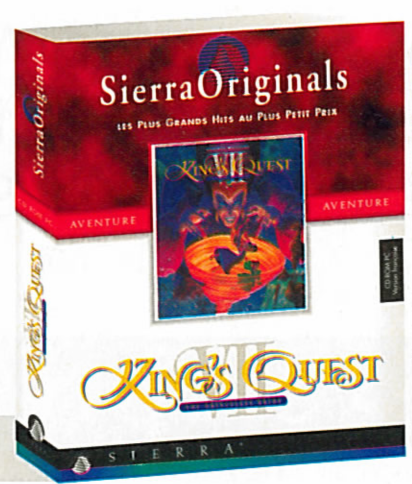
OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT

Nascar® Racing

~~99 FF.*~~ **59 FF.****

Une superbe simulation de course automobile déjà vendue à plus de 800.000 exemplaires !





UNE FABULEUSE AVENTURE FANTASTIQUE

King's Quest 7

99 FF.*

Plus de 3 millions d'exemplaires déjà vendus à travers le monde.

SierraOriginals

La collection des plus grands best-sellers sur CD-Rom réédités à moins de 100 francs.
Avec déjà plus de 20 titres (aventure, stratégie, action...), les SierraOriginals vous transportent au cœur de mondes virtuels fascinants, avec l'assurance de longues heures de jeu à un prix record !

* Prix public généralement constaté ** Prix public généralement constaté

Who's Partner

RECEVEZ GRATUITEMENT LE CATALOGUE SIERRAORIGINALS

Coupon à compléter et à retourner, sous pli affranchi au tarif en vigueur à : SIERRA - 25, rue Jeanne Braconnier - Immeuble "Le Newton" - 92366 Meudon-La-Forêt Cedex.

☐ **OUI, je souhaite recevoir gratuitement le Catalogue SierraOriginals**

SO1207

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Code postal : ______ Ville : ______ Pays : ______

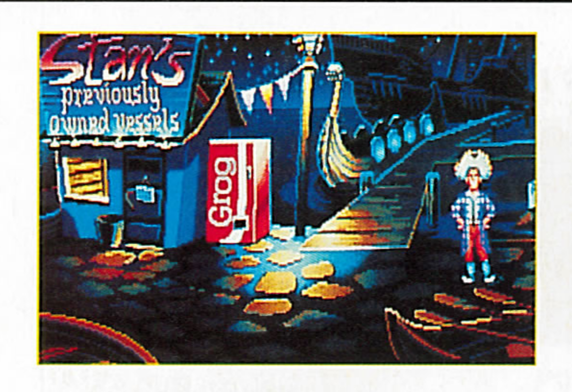
En application de la Loi Informatique et Liberté du 6/01/78 vous disposez d'un droit de rectification des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de Coktel/Sierra.

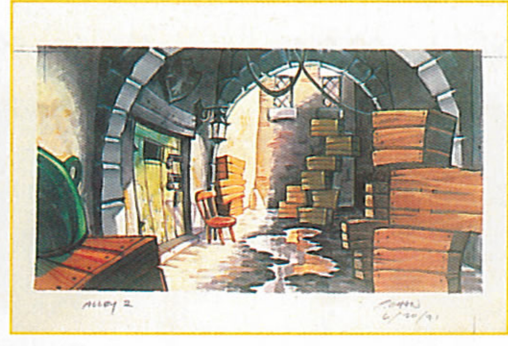
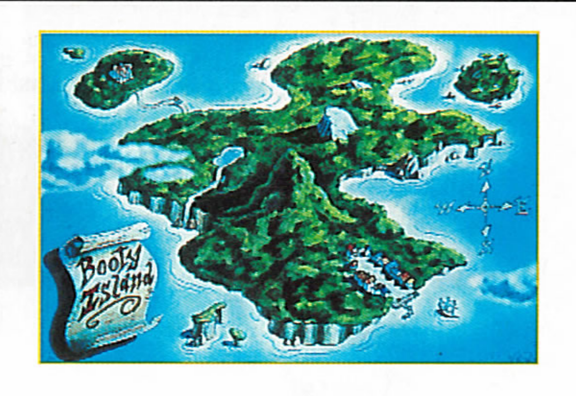
SierraOriginals

LES PLUS GRANDS HITS AU PLUS PETIT PRIX

Et si vous passiez l'

The Secret of Monkey Island et M
deux légendes du jeu d'aventure en vers



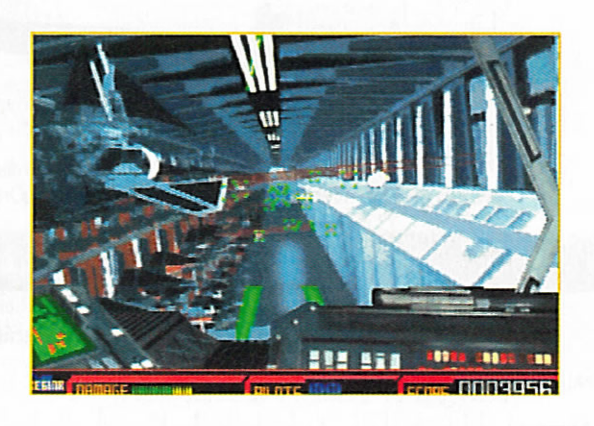
Scoop:

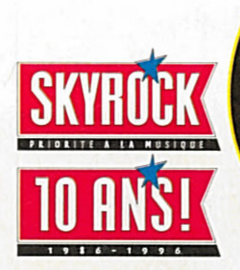
la démo de Making Magic ou les coulisses de la trilogie Star Wars version 1997 !



En exclusivité:

La démo jouable du niveau 4 de Rebel Assault II





49F seulement

100 % français !!!
Musiques audio

Compatible DOS, Windows 3.1 et Windows 95

À partir du 13 décembre chez



Ultima

Nombre d'éditeurs de jeux s'intéressent au développement des jeux on-line actuellement. Tout cela a commencé il y a plusieurs années avec les MUD (Multi User Dungeons), ces jeux de rôles textuels. Récemment des MUD graphiques, comme Meridian 59, ont fait leur apparition (voir test dans ce numéro). Mais même s'ils ouvrent de nouvelles portes, ils restent assez limités.

Par Morgan

Ultima Online, 3000 connectés potentiels

Origin, avec Ultima Online, semble avoir trouvé l'approche idéale pour faire un jeu on-line vaste, beau, grand public : 16 villes, 8 donjons, vastes régions, 8 heures pour aller d'un bout de la carte à l'autre... Le principe premier ne change pas des autres jeux on-line : vivre une autre vie dans la peau d'un personnage fictif. Et si possible pour y effectuer des tâches plus héroïques. L'élément majeur est donc l'interaction entre les joueurs. Ils viennent du monde entier, et peuvent se rencontrer, dialoguer (s'ils parlent la

même langue), réagir face au monde. Des quêtes, des désirs spécifiques régissent vos actions. Rien ne vous force la main, vos seules orientations sont celles que vous choisissez. Mages, guerriers, voleurs, blond, brun, grand ou petit, vous serez ce que vous voulez être. L'univers regroupera tous les personnages, objets ou monstres de la saga des Ultima, soit plus de 200 monstres par exemple. Vous pourrez y avoir votre maison (à condition d'embaucher un architecte), la meubler (s'il n'y a pas de pénuries de bois), la brûler, acheter un chien pour garder la maison, ou bien louer les services d'un garde du corps... Bref, les possibilités sont aussi multiples que les idées qui vous passent par la tête, ou presque. Pour dissocier les personnages, votre apparence et votre équipement offrent suffisamment de combinaisons possibles pour rester identifiable parmi les quelque 3 000 connectés potentiels ! Un système de balance écologique et monétaire gère la gestion automatique des monstres ou des animaux. Si par exemple vous brûlez l'herbe d'une prairie où viennent s'ébattre régulièrement beaucoup de lapins, ceux-ci vont aller ailleurs ; du même coup le dragon avoisinant ne trouvera plus de quoi se nourrir et se mettra automatiquement en quête d'une nouvelle nourriture : l'homme ! Deux solutions s'offrent alors à vous. La première consiste à tuer le dragon. Vu sa puissance, il faudra certainement faire appel à un grand chevalier, et le payer pour s'être déplacé, etc. La deuxième solution consiste à faire repousser l'herbe pour que les lapins reviennent ou bien à en élever et à les offrir au dragon. Ce petit exemple est suffisamment évocateur pour vous



Le challenge ? Conserver la qualité des sprites, mais dans un monde en 3 Dimensions.



& Ultima



donner une idée du potentiel du jeu. Il en va de même pour les trésors. Les monstres seront attirés par une grande concentration de trésor. Si c'est le cas d'un joueur, il est donc logique que sa montée en puissance soit compensée par la convoitise des autres. Autre exemple, vos compétences progressent à l'usage mais diminuent si vous ne les mettez pas en pratique. Différents moyens de transport vous permettent de traverser les territoires : cheval, bateau, téléportation. Les personnages non joueurs sont assez intéressants. Ils sont capables d'identifier des mots-clés dans vos phrases, de façon à pouvoir vous rendre. En fonction de leur intelligence respective, ils sauront analyser un plus grand nombre de mots. Et à propos de la langue, l'anglais est prédominant. La possibilité d'utiliser ce langage universel ne vous empêchera toutefois pas de parler français si vous le souhaitez. Pour les Anglais, vous parlerez une langue étrangère, et vice versa. Dans un deuxième temps, une version add-on sera vendue, rajoutant

Ultima & Ultima

des villes spécifiquement dédiées à une autre langue que l'anglais. Les personnages non joueurs seront alors à même de comprendre les mots. Le système d'échange des données est assez simple. Il se contente de communiquer les coordonnées dans l'espace des joueurs et son déplacement . Le programme sur votre disque s'occupe du reste. Vu que le monde est évolutif, si quelqu'un crée une nouvelle maison, les instructions seront communiquées lors de la connexion et seront écrites sur votre disque dur automatiquement. En terme de quêtes, elles sont très nombreuses et à plusieurs niveaux. Ultima Online est une sorte de zone spatio-temporelle où tous les membres de Britannia se retrouvent dans une sorte de passé. Les méchants ne le sont pas encore, les bons n'ont pas accompli leurs quêtes, etc. Mais de ce fait, des personnages comme BlackThrone ne souhaitent pas devenir mauvais et refusent d'aller dans le sens logique de l'histoire. Vous pourrez décider de vous joindre à l'un des deux camps. Des tas d'autres quêtes automatiques seront a votre disposition, ainsi que celles, ponctuelles, créées par les organisateurs du jeu. Alors Ultima Online apporte-t-il vraiment quelque chose de plus que les MUD graphiques ? Indéniablement. Il est l'ultime étape vers les jeux du futur, et a déjà franchi une phase technologique susceptible de plaire au plus grand nombre d'entre vous. Un jeu qu'il ne faudra pas manquer.
Sortie prévue en mai.





Ultima 9, la saga continue

Dernier épisode de la saga des Ultima, ce neuvième volet sera sans aucun doute le plus complet et le plus réussi. L'idée essentielle est de réunir la richesse d'un scénario, la profondeur d'un monde, la longévité de l'ensemble, l'interactivité avec de nombreux personnages, et la beauté graphique. Une fois encore, l'idée incontournable de la 3D a frappé. Dans un monde comme celui de Britannia, cela ouvre des portes incroyables : notion de relief, possibilité de faire pivoter le décor, de zoomer, etc. "Cela permet au monde d'être plus réel, plus flexible", dit Joye McBurnett, chef du projet. "Toutefois, la beauté graphique est inférieure avec la 3D ; c'est là que résidait le challenge : garder la qualité des sprites mais dans un monde 3D". Autre avantage de la 3D, les monstres peuvent avoir des tailles gigantesques, notamment les dragons. Voir un monstre cinq fois plus grand que son personnage est vraiment appréciable.



On finit par se trouver humble soudainement. Autre avantage, lors des combats, le personnage réagit en fonction de l'endroit où il se fait toucher par exemple. Autre point, en déplaçant la souris à l'écran, l'avatar suit du mouvement de la tête la position du curseur et donne l'impression de vivre. C'est cette variété, cette multitude de possibilités qui a séduit l'équipe du développement. Le scénario n'est pas non plus en reste. Il est sûrement le plus intéressant de la série. La notion des 8 vertus est toujours utilisée, mais est un peu plus exploitée. On la retrouve dans le nombre de quêtes, dans le nombre de villes, le nombre de donjons. C'est aussi l'occasion de retrouver les 8 anti-vertus. L'idée essentielle étant de retracer une geste à travers ce personnage qu'est l'Avatar, et qui tend vers l'immortalité dans cet épisode. Toutefois le jeu ne verra pas le jour avant le milieu de l'année prochaine. Son état de projet ne permet pas d'en dire beaucoup plus sur le sujet pour le moment.



interview

Ultima & Ultima





Richard Gariott

"Le monde de Britania est très important pour moi"

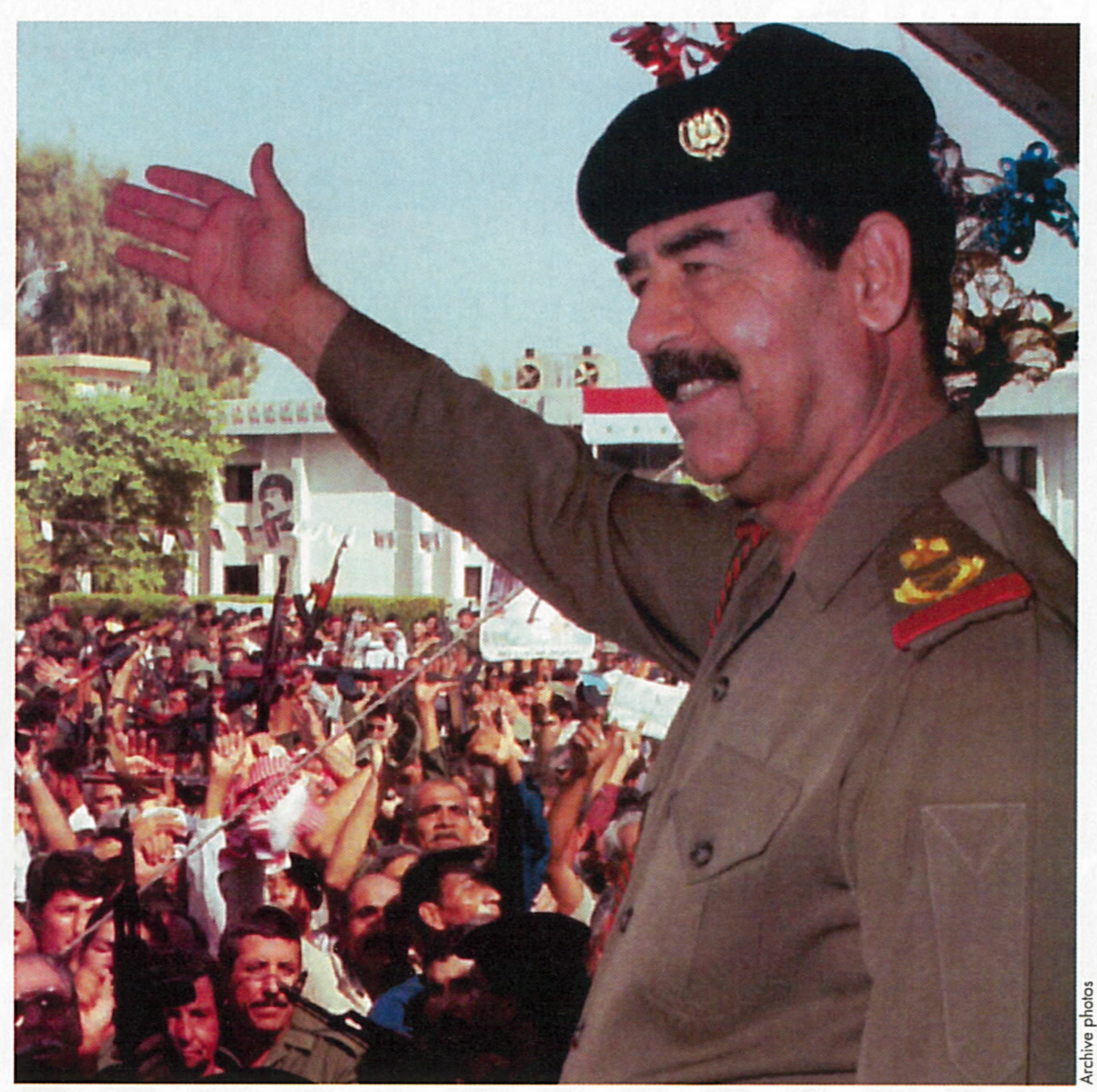
Joy : Ultima 9 et Ultima Online.... Deux projets en même temps, c'est la première fois que vous faites ça ?
Richard Gariott : Oui, en effet, j'ai toujours gardé l'habitude de me focaliser sur un seul jeu. Et le monde de Britannia est réellement très important pour moi. J'avais envie de finir cette série et de rester sur une note positive, tout en essayant d'amener des éléments nouveaux. En quelque sorte, ces deux projets, pas si simultanés que ça, sont une seule et même réponse. Chacun à leur manière, ils vont conclure la saga.

JOY : Une note positive ? Qu'entendez-vous par là ?
Richard Gariott : Je n'ai pas vraiment été fier de Ultima 8. C'était une nouvelle technologie, que nous maîtrisions peu, et je pense que nous nous sommes trop focalisés sur le graphisme et pas assez sur le gameplay. L'idée de sauter façon jeu de plates-formes ou la lourdeur des combats étaient pénibles. C'était aussi le plus court des Ultima. Pour moi, Ultima 9 va mélanger le meilleur de chacun des épisodes : aspect jeu de rôles des trois premiers, richesse du monde du 4e, interactivité du 5e, notion des vertus du 6e et 7e et qualité graphique du 8e. Je pense que nous avons les compétences et la maturité pour réussir. En ajoutant une nouvelle technologie : le monde 3D.
JOY : Et pour Ultima Online, c'est une manière de faire un vrai jeu de rôle interactif ?
Richard Gariott : Bien sûr. Pour moi, le jeu de rôles est avant tout le récit d'une histoire : atmosphère, descriptions, émotions. Les jeux vidéo permettent peu d'exploiter ces notions que l'on peut trouver autour d'une table de jeu avec des amis. C'est rarement épique, les gentils font souvent des actions mauvaises. Bref, avec Ultima j'essaye d'être le berger et de raconter des histoires. Je mène mon troupeau de rêveurs. Ultima Online répond à tous ces problèmes. Le nombre de connectés simultanément va recréer cette richesse. Mais pour s'assurer que le jeu soit intéressant et épique, nous insufflerons une notion narrative. Lord British, mon personnage, ainsi que quelques autres serviront à cela. Ainsi que tous les joueurs dans cet état d'esprit.
JOY : Ultima Online sera sans aucun doute le premier jeu graphique de qualité sur Internet. Est-ce que le développement de cette nouvelle technologie vous tenait à cœur ?



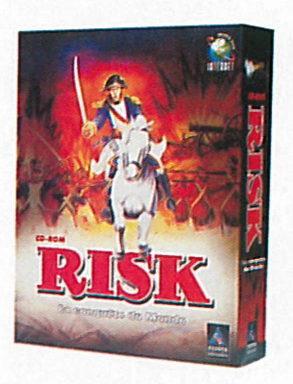
Richard Gariott : C'est plus simple que cela. Il y a deux ans, nous avions décidé de faire des essais dans cette direction. Au même moment, Electronic Arts avait un budget pour ce type d'activité et n'en faisait rien. Alors, nous nous sommes rencontrés et avons vaguement conclu un accord. Puis nous avons encaissé le chèque ! Au final, Electronic Arts a investi dans cette nouvelle technologie et nous avons pu aisément mettre une équipe au travail. Le pire a été les évaluations de ventes du jeu. Comme il s'agissait au départ d'un essai, nous ne comptions pas en vendre plus de 2 000. Au final, c'est 110 000 unités qui seront mises en ventes et certainement 2 à 3 000 connectés simultanément dans le même monde ! Mais nous avons trouvé de bonnes solutions pour le gérer. Mais 3 000 sera le maximum envisageable.
JOY : Les nouvelles technologies, comme la réalité virtuelle, vous tentent aussi ?
Richard Gariott : Oui bien sûr, mais de là à faire un jeu utilisant un casque de réalité virtuel... Certainement pas dans les cinq prochaines années. La technologie n'est vraiment pas suffisamment au point. Toutefois, j'ai en cours un projet d'aménagement de parc de loisirs. L'idée serait de réaliser un cinéma Imam à 360° individuel exploitant la 3D, et un siège réagissant aux mouvements. Que ce soit pour un jeu ou des films, ce serait réellement formidable. Ça coûterait très cher, mais certains partenaires vont dans ce sens. Qui sait, peut-être dans quelques années...



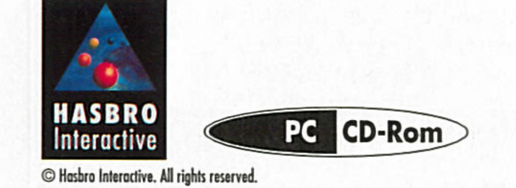


Saddam Hussein

Il a joué, il a perdu !



Risk, le meilleur jeu de stratégie du monde pour tout le monde





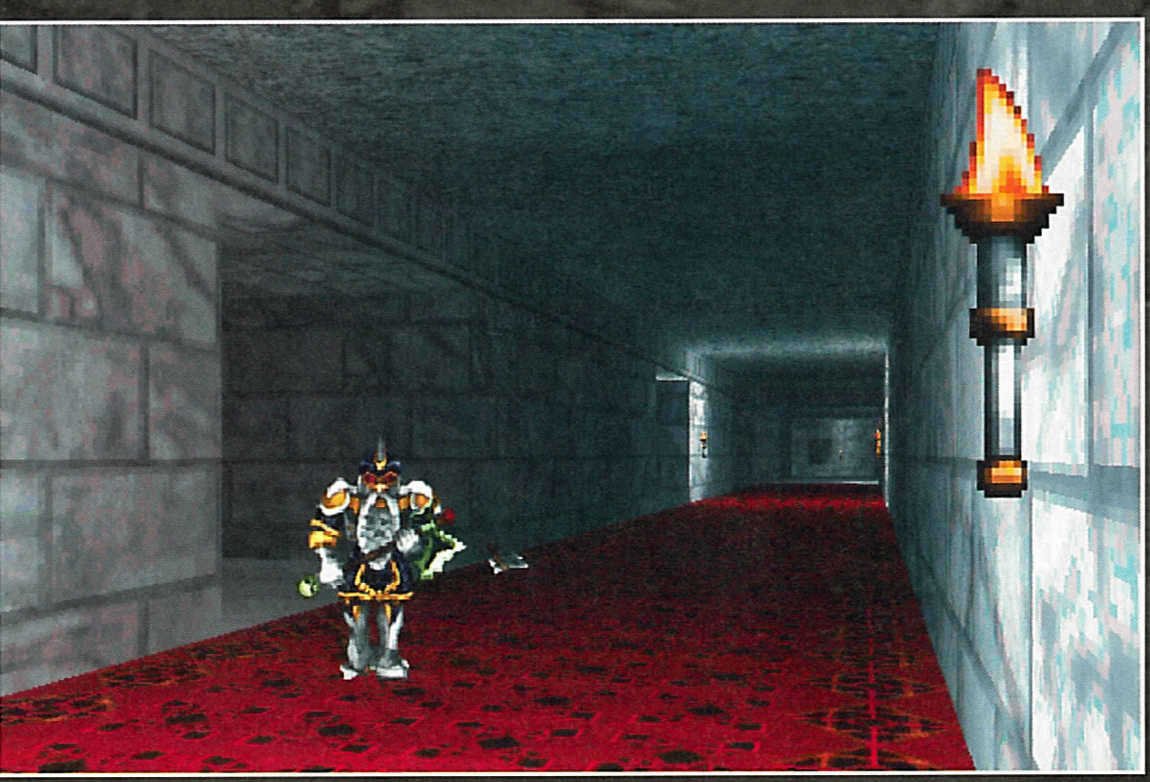
*2,23F la minute

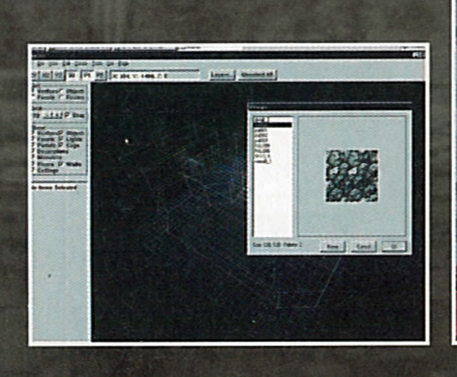




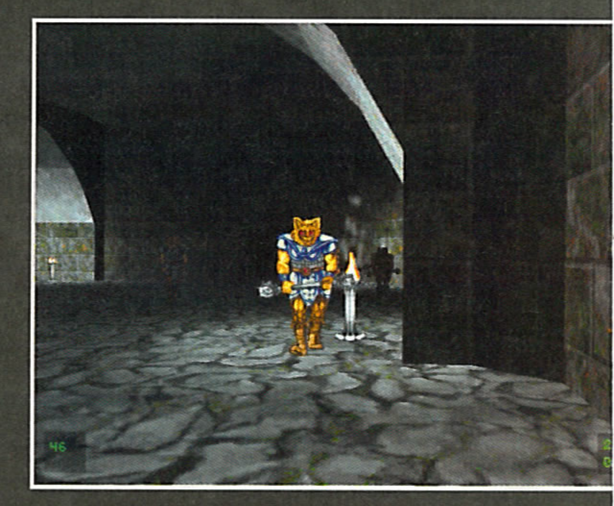
New World Computing

Doucement mais sûrement, NWC fourbit ses armes pour la grande bataille de 97.



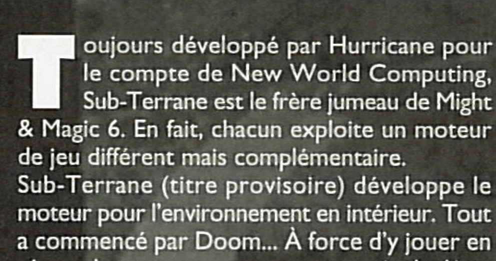






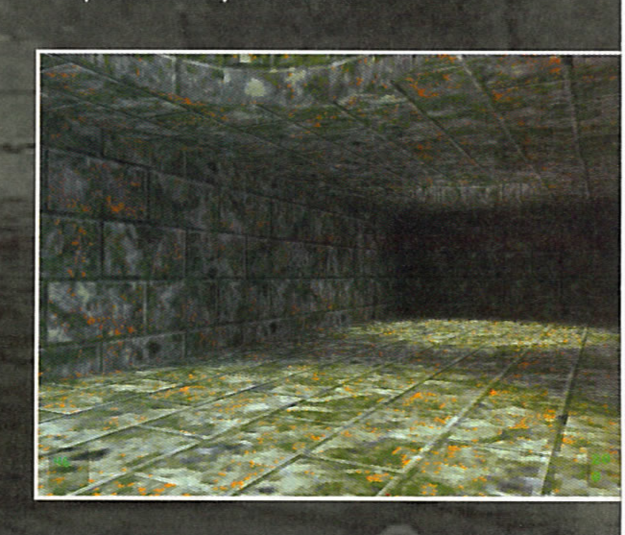
Sub-Terrane

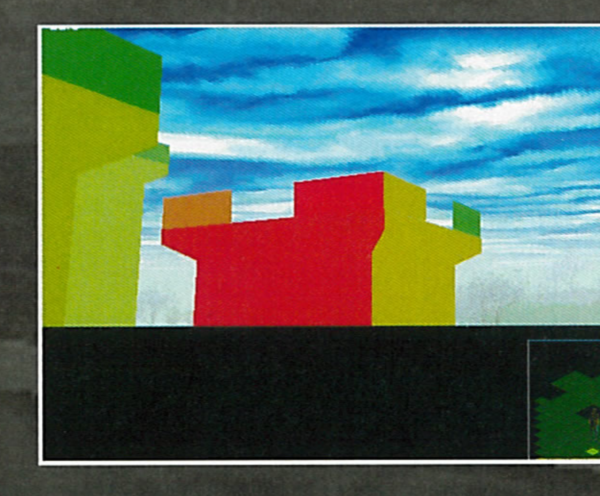
Une sorte d'intermédiaire entre le jeu de rôle et le «boum-boum».



Toujours développé par Hurricane pour le compte de New World Computing, Sub-Terrane est le frère jumeau de Might & Magic 6. En fait, chacun exploite un moteur de jeu différent mais complémentaire.
Sub-Terrane (titre provisoire) développe le moteur pour l'environnement en intérieur. Tout a commencé par Doom... À force d'y jouer en réseau, les programmeurs ont eu envie de développer un jeu d'action 3D où le mode coopératif prédominait. Pourquoi s'évertuer à faire des duels contre vos potes, alors qu'aller bâcher les monstres ensemble est bien plus fun ? C'est en tout cas ce qui branchait les petits gars en question. Mais l'interactivité devait aller plus loin. Pour ce faire, ils ont commencé par créer un moteur de jeu 3D hyper rapide et avec des effets de lumière en temps réel. Ensuite, ils ont mis tout ça dans un cadre heroic-fantasy (c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes... et là, je partage leur avis) et ont commencé à dessiner les décors. Là, je dis chapeau ! Juste avec 256 couleurs et un peu d'imagination, ils renouvellent le genre. Sculptures dans les murs, bois, vieilles pierres moussues, portes diverses, architecture courbe... un vrai bijou. Les effets de lumière sont très réussis ; Quake fait bien pâle figure en comparaison. Ensuite, ils ont ajouté des monstres, et comme pour Might & Magic, ont fait le choix des sprites. Cette solution a des avantages et des inconvénients. D'une part le jeu est vraiment TRES rapide, mais d'autre part les monstres sont un peu plats, se déplacent de façon saccadée et sont pixellisés. Leur volonté est de privilégier le jeu en réseau, et il est nécessaire que le transfert des données soit le plus limité possible pour que le jeu soit fun. Mais l'intérêt réel de la chose est d'avoir greffé à tout cela un scénario... Oui, oui, j'ai bien dit un scénario. À croire que les jeux d'action actuels se limitent à faire boum-boum et à retrouver nos instincts primaires de prédateurs. Dans Sub-Terrane, vous pouvez rencontrer des personnages, résoudre des énigmes, collecter des objets : une sorte d'intermédiaire entre le jeu de rôles et le "boum-boum". De niveau en niveau, vous découvrirez que cette forteresse recèle de nombreux secrets, et que ses habitants sont plutôt étranges. De même, vous réaliserez qu'ils pensent et que vos actions influeront sur les leurs. Bien sûr, tout ceci n'est encore qu'au stade du développement ; il est encore trop tôt pour juger de la qualité du gameplay. Mais la démarche méritait d'être mise en avant et soutenue. Petit plus, vous pourrez sauvegarder votre personnage à n'importe quel moment et le coller dans un niveau de votre choix pour le multijoueur. Il gardera ainsi son équipement et ses points d'expérience. Un jeu à suivre...

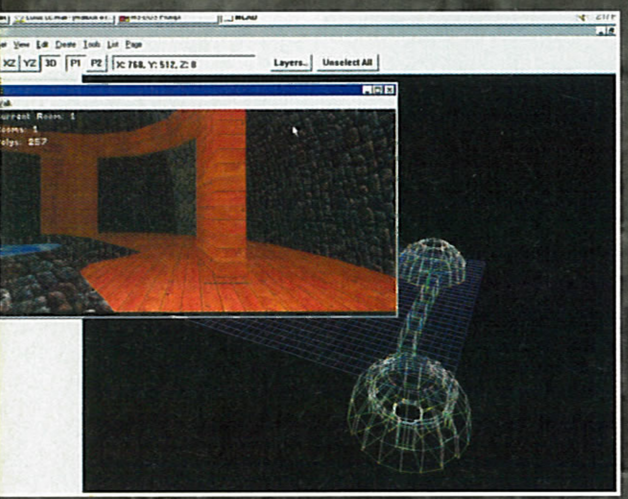








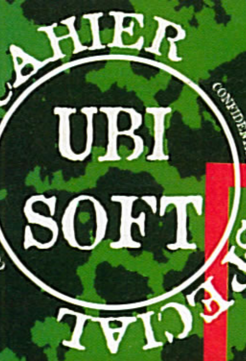
Might & Magic 6



Pour le moment, les programmeurs de Hurricane Graphics, une société extérieure travaillant pour New World Computing, focalisent leur attention sur la création du moteur 3D. L'idée est de laisser inchangé le principe du jeu, et de lui apporter une dimension visuelle supplémentaire. Super VGA, 65 000 couleurs, textures splendides, effets de brouillard... tout est réuni pour créer un environnement de qualité. Le graphisme, bien qu'épuré pour le moment, est réellement sublime et n'est pas sans rappeler celui de Magic Carpet. Deux moteurs de jeu différents sont en cours de développement. Un pour les extérieurs et un pour les intérieurs. Les éléments comme les arbres, les objets divers (coffres, trésors, etc.) sont des sprites en 2D ; ils ont toutefois été dessinés en 3D. Un mélange convaincant qui permet de tirer profit des deux techniques (beauté des sprites et réalisme de la 3D). La carte, gigantesque, comprend tous les types de relief : vallons, rivières, villes, montagnes, mer, etc. Nouveauté dans le genre : les textures appliquées sont animées. Du coup, les nuages dans le ciel bougent, comme poussés par le vent... C'est saisissant ! Votre groupe d'aventuriers sera composé de 4 à 6 membres, et les combats a priori gérés en tours de jeu. Ces mélanges de différentes techniques classiques et modernes sont discutables, mais semblent efficaces. Après tout, beaucoup de sociétés s'évertuent à faire du high-tech permanent ; au final, elles sont incapables de faire un jeu passionnant, profond, au gameplay travaillé. New World a opté pour le classicisme, qui d'épisode en épisode apporte sa touche de nouveauté.



Super VGA, 65 000 couleurs, textures splendides, effets de brouillard...



DOSSIER SPECIAL

Jet fighter III
Spycraft
Zork Nemesis
Steel Panthers II
F22 Lightning II
Warcraft II Deluxe
Diablo
Heroes of Might & Magic II
Nemesis Wizardry
Settlers II
Archimedean Dynasty
Rally championship
Flying Corps
Street Racer



Paris Porte de Versailles du 27 novembre au 1er décembre de 9h30 à 20h

MULTIMEDIA WORLD SHOW SUPERGAMES

GRAND JEU CONCOURS



ET SI VOUS ETIEZ JOURNALISTE QUELLE SERAIT VOTRE SELECTION?

Comme les spécialistes, établissez votre Top 10 des meilleurs jeux parmi les 14 hits sélectionnés dans ce dossier spécial et GAGNEZ :

2000 CD des meilleures musiques de jeux.
1500 jeux «THE TERMINATOR FUTURE SCHOCK» Bethesda et «TERRA NOVA» Looking Glass.
500 Tapis de souris «WARCRAFT II».
500 Livres de «MYST».
et des centaines d'autres lots.



Les gagnants seront ceux qui se rapprocheront le plus du Top 10 des journalistes. Pour participer, il vous suffit de renvoyer ce coupon ou de le recopier sur papier libre, à UBI SOFT - UBIKADO. 28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil avant le 31/12/96. (Le cachet de la poste faisant foi). Les gagnants seront départagés par la question subsidiaire.

NOM : ______________ PRENOM : ______________
ADRESSE : ______________
____
CODE POSTAL : ______________ VILLE : ______________

TOP 10 (NUMEROTEZ DE 1 A 10 PARMI LES 14 TITRES).

JET FIGHTER III	☐	HEROES II	☐	SPYCRAFT	☐	Question subsidiaire: Nombre de bonnes réponses conformes au Top 10 des journalistes.
NEMESIS WIZARDRY	☐	ZORK NEMESIS	☐	SETTLERS II	☐	
STEEL PANTHERS 2	☐	ARCHIMEDEAN		F22 LIGHTNING II	☐	
RALLY	☐	DYNASTY	☐	FLYING CORPS	☐	☐
DIABLO	☐	WARCRAFT II	☐	STREET RACER	☐	

JET FIGHTER III

REALITE OU SIMULATION ?

Jetfighter III réussit à trouver le juste équilibre entre réalisme et jouabilité. La précision des paysages, la finesse des graphismes, le réalisme de la topographie séduiront d'emblée les amateurs de simulation. Mais Jetfighter III est avant tout un simulateur de combat dont la jouabilité, le nombre de missions et la diversité des combats feront l'unanimité.

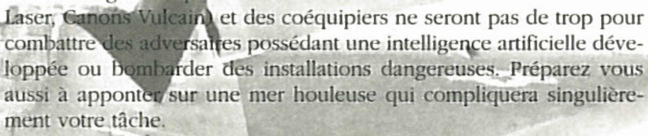
Dans JF3, vous rejoignez une unité d'élite des Nations Unies pour 90 missions interactives aux 4 coins du Monde. Vous êtes envoyé sur les points chauds du globe pour arrêter l'invasion du Chili par l'Argentine, empêcher une alliance entre un cartel de la drogue et l'armée Cubaine.... L'issue de chaque mission influe sur la suivante. Recommencer le jeu sans rencontrer les mêmes missions est donc tout à fait possible !

Vous survolez à toute vitesse un terrain de vol réel immense élaboré à partir de cartes satellites Américaines. Ce terrain est 2 fois plus grand que celui des autres simulations (+ de 6 Millions de Km2). Et surtout, chaque maison, montagne, rivière survolée est représentée à l'endroit exact et telle qu'elle se trouve dans la réalité. Un mode « vol libre » permet de survoler ces territoires et d'apprécier ce réalisme. Les procédés Textureal et 3DNA permettent une précision inégalée dans le rendu des forêts, montagnes, rivières, côtes, bâtiments, nuages...de jour comme de nuit, par toutes les conditions atmosphériques. Différentes résolutions permettent d'adapter le niveau de précision à la puissance de la machine. Ces techniques évitent aussi les aberrations telles que les déchirements, les interruptions de l'action, ou la pixellisation à basse altitude.

La jouabilité et la simplicité d'utilisation sont exceptionnelles pour les novices et les spécialistes.

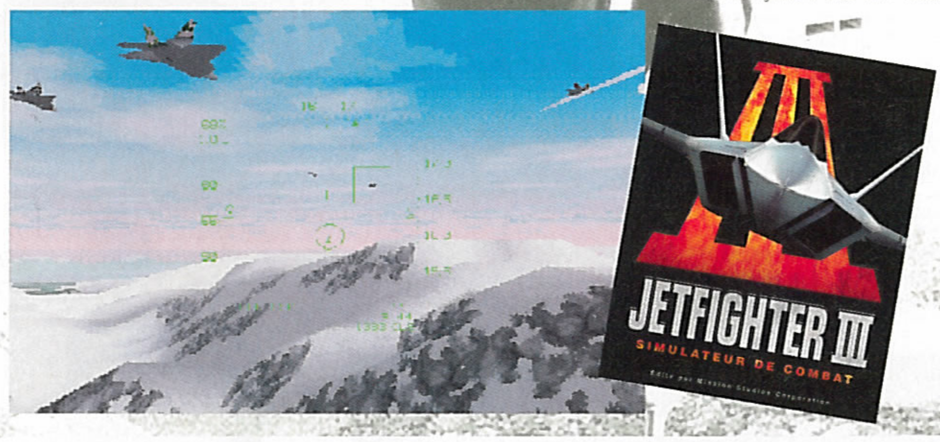
Nul besoin de mémoriser des dizaines de touches pour piloter et ressentir une intense sensation de vitesse.

2 avions (le révolutionnaire F22 ou le redouté F/A 18), un arsenal High Tech (Sidewinders, AMRAAMs, bombes MK 82, missiles Maverick guidés par Laser, Canons Vulcain) et des coéquipiers ne seront pas de trop pour combattre des adversaires possédant une intelligence artificielle développée ou bombarder des installations dangereuses. Préparez vous aussi à apponter sur une mer houleuse qui compliquera singulièrement votre tâche.



Un petit Plus ! JF3 comprend une encyclopédie très complète présentant 60 avions et armes récentes au travers de 500 photos, dessins et textes d'experts.

■ DISPONIBLE SUR CD-ROM PC EN VO AVEC MANUEL EN FRANÇAIS PUIS EN VERSION FRANÇAISE INTEGRALE. ■



Après bientôt 7 ans, voici enfin la suite tant attendue du célèbre JetFighter II, lui-même précédé du non moins fameux JetFighter. Trois générations de grands logiciels de simulation. JetFighter III vous offre le privilège de prendre les commandes des plus extraordinaires appareils de chasse au monde : le F-22, ou encore le F/A-18 Hornet. A bord de ces prestigieux avions, vous devrez vous mesurer au cartel de la drogue dans les eaux cubaines ou encore aux forces d'invasion argentines tentant de pénétrer au Chili. Avec des graphismes d'une qualité inégalée - grâce au traitement d'images FSFX - et un domaine de vol très réaliste, JetFighter III est d'ores et déjà la référence de cette fin de siècle.



Georges Brize
MICRO SIMULATEUR

SPYCRAFT

UNE SEULE LIMITE A LA FICTION : LA REALITE.



Période de l'après guerre froide. Sur la scène internationale, une terrible conspiration se trame : une ogive nucléaire a été dérobée et la vie du Président des Etats-Unis est menacée. Endossez l'identité d'un agent de la CIA, munissez-vous d'outils d'espionnage authentiques, d'armes de haute technicité et entrez dans un thriller puissant où l'aventure et le suspense sont rois.

Vous devrez affronter une série de situations complexes et mener à bien vos missions aux quatre coins du monde (Londres, Washington, Tunis, Heidelberg et Moscou). Les outils à votre disposition sont ceux de la plus puissante agence d'espionnage mondiale -données satellite, équipements de surveillance, armes stratégiques. Vos responsabilités seront lourdes : prendre des décisions ardues et en assumer les conséquences.

Spycraft est un jeu d'aventure unique en son genre : il combine une simulation/thriller d'espionnage et de nombreuses scènes vidéo, entrecoupées de petits jeux très variés mettant en scène les vrais outils de la CIA.

Créé en collaboration avec William Colby et Oleg Kalugin, ex-dirigeants de la CIA et du KGB, qui jouent par ailleurs leur propre rôle dans le jeu, écrit par le spécialiste de l'espionnage international James Adams, Spycraft repose sur un réalisme époustouflant et un budget de plus de 2 millions de dollars.

Disponible sur CD-ROM PC DOS/Windows 95 et CD-ROM MAC en version française intégrale

Cette production exceptionnelle ne compte pas moins de 30 acteurs hollywoodiens, des séquences filmées en 35mm, 80 séquences vidéo digitalisées, des images étonnantes en 3D et une bande-son digne d'un vrai film cinéma... Pas étonnant que les studios Universal Pictures aient signé un accord avec Activision pour adapter le jeu au cinéma.

GENERATION 4 - **** GEN d'OR**
PC PLAYER - Excellent
JOYSTICK -Megastar Intérêt : 90% Design : 90% Technique : 90%
PC TEAM - 93% (Réalisation : 19/20 - Divertissement : 19/20)
PC FUN - 18/20
PC LOISIRS - ****



A la poubelle les James Bond... Brulez vos John Le Carré et vos Tom Clancy, les meilleurs auteurs de romans d'espionnage viennent de subir la pire des humiliations : être surpassé par un jeu vidéo ! Spycraft, c'est le jeu d'aventure le plus prenant à ce jour, un jeu à vous rendre paranoïaque et à vous faire passer des nuits blanches sur votre PC. Une multitude d'épreuves vous attendent, rythmées par une des séquences vidéos convainquantes et particulièrement bien jouées. Au fur et à mesure que l'on joue à Spycraft, on découvre le monde terrifiant de l'espionnage et on est étonné de ne plus savoir où commence la fiction et où s'arrête la réalité. Au final, un des meilleurs jeux de la fin d'année.



Stéphane Lavoisard
GÉNÉRATION 4



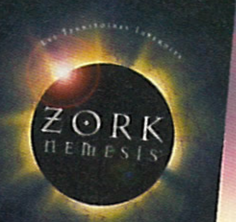
ZORK NEMESIS

QUAND LE MONDE DE FRANKENSTEIN REJOINT CELUI DE ROMÉO ET JULIETTE...

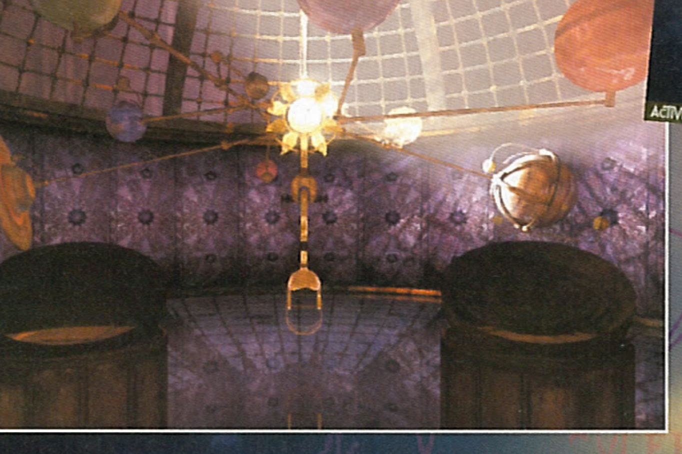
C'est aux portes d'un temple en ruines que commence votre aventure solitaire. Dans ce temple, quatre âmes ont été piégées et retenues prisonnières, chacune souffrant pour l'éternité de tortures inexplicables perpétrées par le « Nemesis ».

Elles étaient autrefois des alchimistes puissants sur le point de découvrir le secret de la vie éternelle. Elles vous implorent de les libérer en les aidant à regagner le contrôle sur les quatre éléments : le feu, l'eau, la terre et l'air. A vous d'explorer les recoins sinistres du temple pour les trouver...
Mais vous découvrirez peu à peu que tout n'est pas tel que les quatre âmes vous l'ont présenté... Et rapidement vous vous retrouverez mêlé à une intrigue délicate mettant en jeu l'amour, la puissance et l'éternité.

L'aventure surréaliste et gothique de Zork Nemesis vous immerge dans les paysages sombres et énigmatiques de la série best-seller.
Grâce à la technologie « Z-Surround », un moteur entièrement créé pour le jeu, vous pourrez naviguer dans les différents environnements du jeu avec une perspective de 360 degrés parfaitement fluide. C'est ainsi que vous partirez à la découverte de six mondes mystérieux : un temple gothique, un château, un asile, un monastère, le conservatoire et le propre sanctuaire du Nemesis, créés par des experts du modélisme en 3D, qui ont notamment travaillé sur le film Stargate. Car c'est une véritable conjonction de talents Hollywoodiens qui s'est retrouvée sur le projet : le scénario a été écrit par Edith Swensen (Star Trek : The Next Generation), les graphismes spectaculaires ont été créés sous la direction de Mauro Borrelli (Batman Forever, Dracula et Le Parrain 3) et les séquences d'action vidéo tournées par le réalisateur Joe Napolitano (X-files : Aux Frontières du Réel / Code Quantum...).
Plus de 35 énigmes et puzzles à résoudre vous attendent dans ce monde de magie, de mystère et de mort...



Disponible sur CD-ROM PC Dos /Windows 95 et CD-ROM MAC en version française intégrale



L'aventure est vaste, la difficulté est progressive, les graphismes sont superbes et les musiques n'ont rien à leur envier. Que dire de plus? Activision nous régale et remporte son pari : Zork Nemesis s'inscrit comme la nouvelle référence du Myst-like .



Stephane / Mathilde
JOYSTICK

STEEL PANTHERS 2

BATAILLES MODERNES



De la Guerre de Corée à l'opération « Tempête du désert», vous ne vous en remettrez pas !



Dans ce jeu de tactique moderne, c'est essentiellement char contre char que vous combattez. Vous choisissez de commander un simple peloton ou alors un bataillon entier, soit dans les rangs du pacte de Varsovie, soit dans ceux de l'Otan. Steel Panthers 2 : Batailles Modernes couvre tous les conflits de 1950 à 1999. Huit campagnes sont proposées, couvrant des guerres telles que la guerre de Corée, la guerre du Vietnam, la guerre des six jours, et même la fameuse Tempête du Désert. Vous pouvez également mener des guerres hypothétiques contre la Chine (1997) ou la Corée (1998), voire une troisième guerre mondiale. Au total, plus de 26 nations sont représentées.

L'ensemble des tactiques utilisées sur les champs de bataille est particulièrement fidèle à la réalité. L'intelligence artificielle prend en compte les technologies récentes : radar, missiles, hèlicoptères, avions à réaction. Une véritable diversité d'armes et de troupes est à votre disposition lors de chacune des batailles. Des photos digitalisées de chaque tank apparaissent à l'écran lors de la consultation de l'inventaire. De magnifiques graphismes SVGA, d'authentiques vidéos modernes et un nombre étendu d'animations visuelles et sonores font de Steel Panthers 2 un jeu captivant à jouer et à regarder. Le générateur aléatoire de scénarios crée des cartes paramétrées selon vos choix (climat, taille, belligérants, etc...) et donne ainsi à Steel Panthers 2 une durée de vie quasi illimitée.

Enfin, affrontez vos amis sur votre terrain préféré par modem interposé.

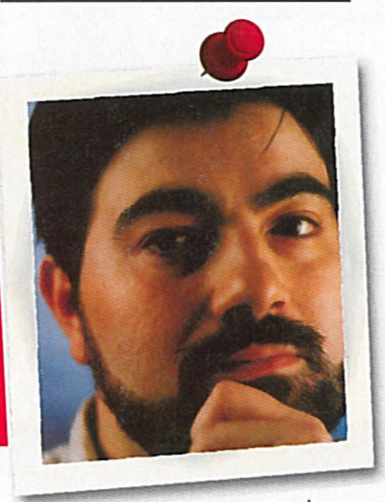


Génération 4 : « Steel Panthers 2 s'annonce comme un incontournable pour tout wargameur qui se respecte »

Vae Victis : « Au vu des heures passées sur ce produit par les utilisateurs, 5 croix de guerre sont accordées avec palmes »

Disponible sur CD-ROM PC

Steel Panthers fut le premier jeu tactique directement inspiré des grands classiques sur carte comme le célèbre Squad Leader d'Avalon Hill. Steel Panthers II ne se contente pas d'être une simple suite. En couvrant les années 1950 a 1999, le jeu permet de stimuler un nombre incroyable de combats, du conflit indochinois à une hypothétique guerre sino-américaine. Si le système de jeu, au demeurant excellent, reste pratiquement inchangé, l'encyclopédie des armes qu'il propose représente un travail de titan, tant sa documentation est précise. La série Steel Panthers constitue à mon sens la référence en matière de wargame tactique..



Jérome Bohbot
UNIVERS JEUX & MICRO

NOVALOGIC

F22 LIGHTNING II

LA CHASSE EST OUVERTE !

Transpercer un ciel rouge sang. Survoler des terrains immenses. Jouer avec la vie et la mort. Esquiver l'ennemi au dernier moment. Le défi qui vous est lancé est de taille...

Aux commandes du chasseur le plus perfectionné de l'armée américaine, vous affronterez vos ennemis lors de missions mortelles aux quatre coins du monde.
F22 Lightning II vous offre une jouabilité inégalée, une ambiance surprenante, la qualité du son numérique en stéréo. Vous serez surpris du réalisme des modèles de vol: cette simulation extrêmement détaillée a été conçue à partir de la documentation Lockheed Martin authentique, et le jeu a été testé par des pilotes de l'armée de l'air pour un meilleur réalisme.

Le nouveau moteur de F22 Lightning II, à base de polygones confère au jeu une qualité graphique exceptionnelle, jamais atteinte jusqu'à présent: les graphismes en 3D sont vraiment impressionnants!

En plus, F22 est très manoeuvrable et facile à piloter: vous serez donc rapidement opérationnel, et pourrez vous plonger très vite dans la simulation de chasseur la plus passionnante du moment!

Et c'est encore plus captivant jusqu'à 8 joueurs en réseau, par modem ou en liaison directe!

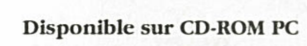


Joystick: MEGASTAR-Technique: 93% Design: 94% Intérêt: 92%
«A la fois beau et intéressant, F22 ravira aussi bien les utilisateurs néophytes que les fans de simulation de vol.»

PC Team: 90% ***«graphiquement magnifique»***

Génération 4: **** ***«coup de foudre»***

PC Player: Très Bon ***«D'un réalisme à couper le souffle et jouable à plusieurs, voici LA simulation de cette fin d'année ! ».***



Le F22 Lightning II sera le chasseur mythique de cette fin de siècle. Grâce à lui, les américains retrouveront la supériorité que le F-15 a perdu au bénéfice de la dernière version du Su-27. Le premier simulateur de F22 sur PC nous est proposé par Novalogic. Il reprend les points forts de la série Comanche du même éditeur : un pilotage simplifié et des missions se déroulant dans des décors de toute beauté. Si vous cherchez un jeu de combat aérien pas trop compliqué avec le meilleur rapport graphisme/fluidité du moment sur votre Pentium, il vous faut ce F22 de Novalogic. En plus, vous ferez plaisir à vos copains, un seul CD suffit pour huit joueurs !



Laurent Guerder
PC FUN

WARCRAFT II DELUXE

DÉLIRANT, TOUT SIMPLEMENT !



Un soft qui déclenche un tel enthousiasme , une telle avalanche d'articles élogieux, qui fait se créer des clubs de fans, des ligues de joueurs sur internet, ce n'est plus seulement un jeu c'est un phénomène! Et quel phénomène...

Au départ tout commence assez classiquement. Warcraft II est la suite d'un jeu de stratégie déjà très remarqué à sa sortie en 94, Warcraft. La guerre entre les orcs et les humains se poursuit dans le deuxième volet, sur terre, mais aussi désormais, sur mer et dans les airs. Warcraft II réussit à garder les éléments essentiels qui avaient fait le succés du I sans se contenter de faire une simple suite. Il entre dans une nouvelle génération de produits, tant par la qualité de ses graphismes en SVGA, son intelligence artificielle performante, sa dimension stratégique renforcée, son éditeur de scénario... et son mode multi-joueurs.

Comme le souligne la presse, si Warcraft II est un jeu amusant et passionnant, c'est en mode multi-joueurs qu'il prend toute sa dimension. Rien d'étonnant à cela quand on sait que l'équipe de créateurs n'est constituée que de joueurs passionnés. Pour eux, s'amuser en jouant est le premier objectif! La dimension multi-joueurs a été présente dès la conception du jeu. Et c'est parce qu'on peut jouer avec ses amis ou des inconnus dans le monde entier que ce jeu déclenche un tel phénomène.
Blizzard ne cherche pas la performance technologique qui en met plein la vue, mais reste proche de la motivation première du joueur : JOUER et donc s'amuser. WARCRAFT II est un JEU FUN avant tout. Autre objectif important présent dès les premières réflexions : que le joueur puisse s'approprier le jeu, le faire évoluer. Le mode multi joueurs associé à l'éditeur de scénarios répond à cette volonté en donnant au produit une durée de vie quasi illimitée et ouvrant un vrai champ de création et d'intervention aux joueurs passionnés.
Vous pouvez créer votre page web, proposer des rencontres au sein de votre ligue, organiser des tournois, ce jeu vous appartient...

■ Contient Warcraft II Tides of Darkness, le jeu et Warcraft II Beyond the Dark Portal, le scénario disc. VERSION FRANÇAISE. CD-ROM PC ■

La presse : Un enthousiasme unanime

JOYSTICK : Si vous passez à coté de ce soft, consultez un psy! Il est bon en solo et c'est un must en réseau.

LE FIGARO : Warcraft II fait partie de ces jeux de la seconde génération qui établissent une relation de connivence avec les joueurs

GEN 4 : Warcraft II seul est une référence. En réseau il devient un jeu mythique

GEN4 : ***** OR - JOYSTICK : 90%
PC Loisirs : **** - PC TEAM : 94%
PC SOLUCES : ***** - MPC : EXCELLENT
PC FUN : 18/20 - PC EXPERT : .....

DIABLO

L'AVENTURE GOTHIQUE MULTI-JOUEURS

Aprés Warcraft II, Blizzard défie le Seigneur des ténèbres dans le premier jeu de rôle multi-joueurs. Des graphismes superbes en SVGA, un jeu de rôle-action qui se joue jusqu'à 4 joueurs, un univers gothique sombre, des centaines de monstres, des donjons recréés aléatoirement...DIABLO assure la relève!



Le Mal a corrompu la terre et asservi l'humanité en un esclavage maudit. Vous partez pour une quête aux sombres desseins en vue de découvrir la nature de la Force qui a profané votre maison et décimé votre village. Epris de vengeance il vous faudra beaucoup de courage et d'habileté pour vaincre la Force maléfique tapie dans des souterrains peuplés de créatures dangereuses.
Attention car ces monstrueux ennemis ne sont pas forcément les plus dangereux! Dans Diablo, vous accomplissez votre quête à plusieurs. Vos compagnons vont-ils vous aider ou vous trahir? Vous sauver ou provoquer votre perte?
Diablo est un jeu axé sur l'exploration, mais aussi sur les relations entre les personnages et les éventuels conflits générés. Vous pouvez jouer a 2 en connexion directe avec un seul jeu, et jusqu'à 4 joueurs par modem ou via internet. Vous pouvez dans ce cas accéder directement à Battle.net, le serveur gratuit de Blizzard pour vos parties multi-joueurs.
Encore une fois Blizzard se fait le champion du jeu à plusieurs et réinvente le jeu de rôle.



JOYSTICK : « Tout, des animations aux décors, en passant par les effets de lumière qui accompagnent les boules de feu ou autres sorts et les effets de transparence confèrent à ce soft un superbe esthétisme ».

GEN4 : «Après nous avoir asséné un coup de massue avec Warcraft II, Blizzard s'apprête à nous achever avec un nouveau jeu de rôle-action aux graphismes splendides qui risque bien de les ramener une fois de plus sur le devant de la scène. »

■ Disponible sur CD-ROM PC Windows 95 ■



Pas de surprise, Diablo est bien un jeu de chez Blizzard . Quand, à la cohérence graphique s'associe une jouabilité étudiée dans ses moindres détails, on sait déjà qu'on ne va pas voir passer les heures. Prise en main simplifiée mais pas simpliste, graphismes du meilleur cru et ambiance gothique sont au rendez vous de ce chef d'oeuvre d'action/jeu de rôle. Un véritable régal pour les yeux et les oreilles doublé d'un challenge pour vos cellules grises et vos réflexes. En un mot : incontournable !

Guillaume de Casaban
PC PLAYER

HEROES II

MON ROYAUME POUR UNE SUITE



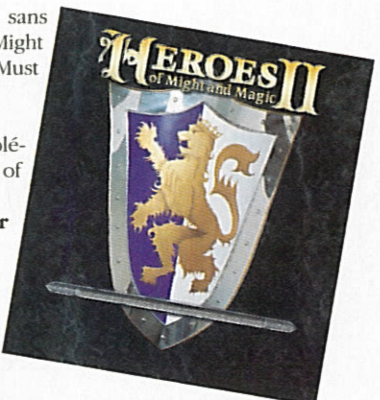
Après avoir massacré ses ennemis, consolidé la base de son pouvoir et éliminé les dissidents à la fin de Heroes of Might & Magic, Lord Ironfist s'est établi législateur de la terre d'Enroth.

Après 25 ans de paix le pays est retourné au chaos. Lord Ironfist est mort et la bataille opposant ses deux fils, Roland et Archibald, pour la succession a déclenché la guerre civile.

Voici le contexte dans lequel vous arrivez au début du jeu. En commençant, le choix vous est donné entre un mode campagne ou aventure, que ce soit seul ou à plusieurs, car Heroes II intègre un mode campagne jouable en multi-joueurs...
Lorsque la question se pose de savoir comment classer Heroes of Might & Magic, la réponse est multiple. Heroes est un jeu de stratégie fantastique où l'on rencontre à la fois trolls, elfes, dragons et autres chimères. Mais c'est aussi un Jeu de Rôle où vos héros sont vos personnages et peuvent être chacun d'une classe différente.

Donner plus de profondeur à un jeu sur lequel on passait déjà des heures semble avoir été le maître mot des développeurs qui ont ainsi tout retravaillé des graphismes SVGA encore plus fins à l'Intelligence Artificielle, en passant par la musique encore plus enivrante.

Seul ou à plusieurs, avec ou sans le premier volet, Heroes of Might & Magic II est à coup sur un Must des jeux de stratégie.



Découvrez la suite d'un jeu plébiscité par la presse, Heroes of Might & Magic :
Joystick : « Courez l'acheter avant qu'il ne soit en rupture de stock ! »

Joystick : 89%
PC Team : 89%
CD Média : 9/10
PC Loisirs : ****

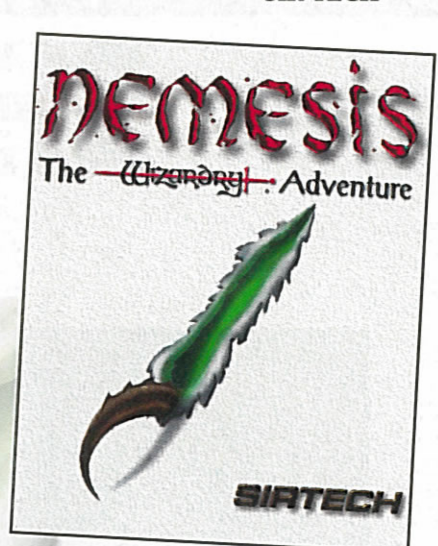
■ **Disponible sur CD-ROM PC** ■

Heroes II est le petit nouveau d'une catégorie de jeux vidéo, trop rares, que je qualifierai de jeu de société sur ordinateur . Mélangeant habilement gestion, jeu de rôle, stratégie et tactique, il prend vraiment tout son intérêt lorsqu'on y joue à plusieurs. Je ne compte déjà plus le nombre de soirées passées à jouer au premier Heroes avec des amis, et au vu des améliorations notables (six races au lieu de quatre, le marché, nouveaux monstres, nouveaux sorts...) du second épisode, j'ai peur que ma femme ne réclame le divorce (si elle ne se met pas à y jouer elle-même !).

Geoffroy MARTY
PC TEAM

WIZARDRY® NEMESIS

DU JEU DE ROLE A L'AVENTURE...



Dans des paysages sortis des contes du Moyen Age, le magicien que vous incarnez part à la recherche des talismans Nitherin, porteur de la promesse d'un pouvoir sans égal comme de la menace d'une destruction totale à qui tenterait de les contrôler.

Wizardry® Nemesis fera-t-il de vous un héros ou une autre victime ?

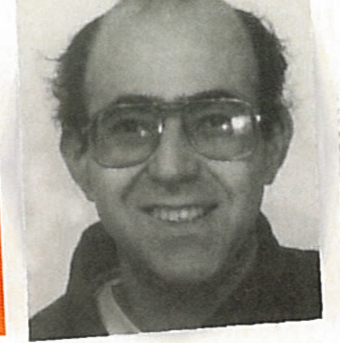
Dans ce jeu d'aventure inspiré de l'univers des jeux de rôle Wizardry®, tout en SVGA, les combats sont en temps réel, les énigmes déroutantes mais logiques, le livre de bord et les cartes automatiques...

Tous les éléments sont réunis pour vous permettre de vivre une aventure unique dans le monde mythique et onirique de Wizardry®.



■ DISPONIBLE SUR CD-ROM PC EN VO AVEC MANUEL EN FRANÇAIS PUIS EN VERSION FRANÇAISE INTEGRALE. ■

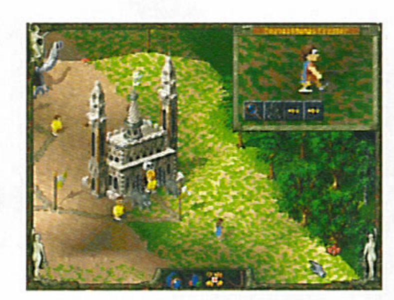
Héritier d'une prestigieuse saga de jeux de rôle, ce dernier épisode a su profiter des apports du multimédia sans rien perdre des qualités qui avaient assuré le succès de la série. Ce volet combine jeu d'aventure riche d'énigmes ardues et jeu de rôle avec ses labyrinthes, ses monstres et ses combats. On retrouve la patte scénaristique des meilleurs jours, servie par une ergonomie sans faille et par une réalisation de haut vol, faisant appel aux dernières techniques multimédia. Un jeu majeur, qui séduira les joueurs de la première heure comme les nouveaux venus au monde ludique.

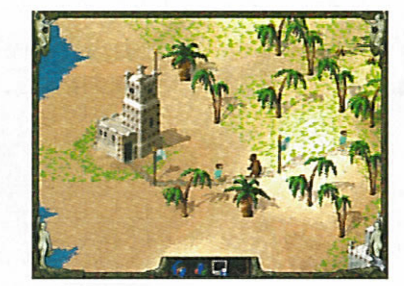


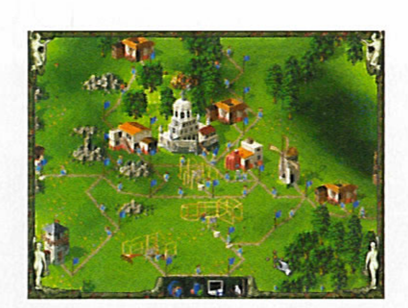
JACQUES HARBONN
JOURNALISTE SPÉCIALISÉ

SETTLERS II

VENI, VIDI, VICI...







Dans Settlers II, vous vous retrouvez à la tête d'un peuple qui après avoir essuyé une terrible tempête s'est échoué sur une terre inconnue.

C'est à vous, devenu chef, qu'il incombe de mettre sur pied un système économique fonctionnel, fiable et dynamique. L'agriculture, l'élevage et la pêche constituent autant de domaines dans lesquels vous devrez intervenir. Mais attention : trois autres peuples, pas toujours pacifiques ont investi les lieux...

De nouvelles caractéristiques font de Settlers II plus qu'une suite : un must ! 4 cultures différentes, (Romains, Vikings, Asiatiques et Nubiens), 10 nouveaux chapitres, plus de 30 types de colons et en plus les « Settlers » ont découvert la Marine.

Plusieurs types de terrains, déserts, grottes, neige, marais ou forêts, de superbes graphismes en SVGA, ombrages Gouraud et textures mappées, et la possibilité de jouer à deux sur un même écran. Pas étonnant que la presse craque.

*** Joystick: Megastar- 90% « une merveille aux graphismes et aux animations sans pareils... son intérêt ludique et sa longévité sont exceptionnels ».**

*** PC Player: Très Bon : « Maniabilité exceptionnelle. Du grand art ».**

*** PC Loisirs: ***** : « Outre ses qualités ludiques, Settlers II mérite véritablement la palme grâce à sa réalisation vraiment étonnante ».**

*** PC Team: 95% «Graphiquement, c'est vraiment superbe. D'une logique implacable, Settlers II est tellement prenant que vous y passerez vos nuits.»**

*** CD Loisirs: 17/20.**

*** Games Machines: 98%**

Disponible sur CD-ROM PC en version française

Fan du premier Settlers, je ne voyais pas ce qu'une suite pouvait apporter à un jeu déjà génial. Grossière erreur : aussitôt lancé sur ma bécane, je n'ai pu m'arrêter de jouer à Settlers II qu'après plusieurs heures, pour assurer le ravitaillement de mon estomac qui ne s'intéresse guère aux jeux vidéo. Et dès qu'il fut rassasié de nourriture matérielle, j'ai pu terminer ma partie qui a duré plus de 34 heures ! Un jeu de gestion de cette qualité, avec des graphismes SVGA animés de toute beauté et des mécanismes de jeux aussi originaux, c'est un pur bonheur, même pour les joueurs les plus blasés. Parole de testeur !



Jean François MOLAS
PC SOLUCES



ARCHIMEDEAN DYNASTY

Plongez dans un monde obscur où le bien et le mal se confondent et faites votre possible pour survivre au défi d'Archimedean Dynasty

Archimedean Dynasty est une simulation de combats sous-marins redoutable. De superbes graphismes SVGA calculés en temps réel et des séquences cinématiques plein écran accompagnées d'une bande son des plus envoûtante vous plonge directement au coeur de l'action.

Au cours du 21ème siècle, la cupidité des hommes et leur désir de domination absolue allait déclencher une guerre nucléaire détruisant toute forme de vie. Les rares survivants de ce chaos se réfugièrent au fond des océans où ils reconstruisirent progressivement un nouveau monde...
Vous incarnez Flint, un mercenaire sans scrupule qui travaille pour le plus offrant, qu'il s'agisse de puissantes corporations, de sectes ou de pirates...

Le jeu possède un moteur d'affichage graphique 3D SVGA extrêmement rapide en 65 000 couleurs, et vous entraîne dans plus de 60 missions particulièrement dangereuses.
4 vaisseaux équipables à partir de 30 systèmes d'armement différents sont à votre disposition.
De plus vous pourrez dialoguer avec une centaine de personnages. A noter également que le comportement d'un vrai submersible et les lois physiques qui le régissent ont été minutieusement étudiés avant d'être adaptés dans cette simulation.

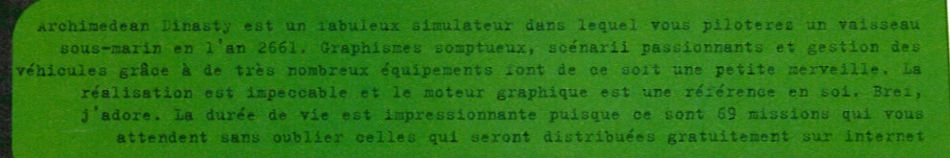
Génération 4 : *** OR**

PC TEAM : 93% : «Graphismes et animations superbes, scénario béton, action non-stop, tout y est !»

PC FUN : 16/20 : «De l'action 3D sous-marine belle à vous en tremper le tee-shirt!»

CD Loisirs : 18/20 : «De nombreuses heures de jeu vous attendent pour ce qui est LA nouvelle référence en matière de simulation.»

Disponible sur CD-ROM PC en version française



Archimedean Dinasty est un fabuleux simulateur dans lequel vous piloterez un vaisseau sous-marin en l'an 2661. Graphismes somptueux, scénarii passionnants et gestion des véhicules grâce à de très nombreux équipements font de ce soft une petite merveille. La réalisation est impeccable et le moteur graphique est une référence en soi. Bref, j'adore. La durée de vie est impressionnante puisque ce sont 69 missions qui vous attendent sans oublier celles qui seront distribuées gratuitement sur internet



Cédric GASPERINI
GÉNÉRATION 4

RALLY CHAMPIONSHIP

UN REALISME A COUPER LE SOUFFLE !

Bouclez votre ceinture, accélérez à fond, vous faites partie de l'élite du sport automobile : 28 étapes éreintantes vous attendent pour l'une des épreuves les plus passionnantes du championnat du monde des rallyes !

Dans Rally Championship, tous les éléments sont réunis : du pilotage intensément réaliste de six voitures à hautes performances aux vues panoramiques en 3D et superbement rendues de plus de 400 kilomètres de routes et de pistes. Qu'il pleuve, qu'il neige ou qu'il vente, de jour ou de nuit, vous devez réussir à maîtriser chaque voiture sur une grande diversité de surfaces. Des dérapages contrôlés dans les virages vous permettront de gagner de précieuses secondes et de figurer en bonne place sur le tableau des meilleurs scores. A la moindre erreur de jugement, vous risquez de vous retrouver sur le toit, un véhicule à réparer sur les bras ! Une impressionnante série de voitures est mise à votre disposition, avec notamment la Subaru Impreza Turbo, la Ford Escort Cosworth 4x4, la Renault Maxi Megane, la Proton Wira, la VW Golf GTi 16 soupapes et la Skoda Felicia.



Mais le réalisme de Rally Championship offre bien plus que de simples tours de piste. Des centaines d'options vous assurent un renouvellement infini des courses ! Avec les trois points de vue différents, vous disposez de deux vues intérieures et d'une perspective "poursuite" ; de nombreuses options de son et de musique vous sont également proposées. Vous pouvez personnaliser votre véhicule, définir les conditions météorologiques et de route, ou encore gérer la préparation et la réparation des véhicules. Il n'est pas surprenant que Rally Championship soit le seul produit de sa catégorie à être officiellement agréé par la division sport automobile du Royal Automobile Club. Pour le surpasser, une seule solution : sautez dans une voiture et lancez-vous sur une vraie piste !



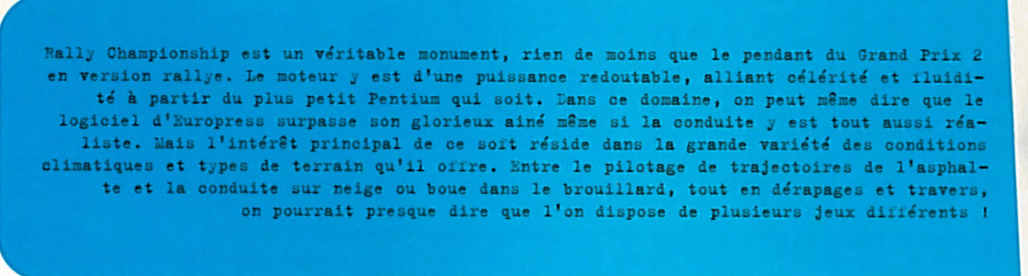
Microsim: " Les décors sont somptueux et mélangent avec bonheur images de synthèse et images numériques... Certaines épreuves de nuit sont de toute beauté et c'est un grand plaisir que de découvrir les pistes dans l'intimité du faisceau des phares longue portée. "

Gen 4: ** " Les courses sont toutes superbes, aux graphismes variés, et c'est un véritable plaisir de voir onduler son véhicule à travers les rochers enneigés, les forêts de pins, les flaques de boue. "**

Joystick: 92% «A la fois rapide et réaliste, Rally Championship procure de réelles sensations propres à ce genre d'épreuves».

PC Loisirs *** • PC Team 92% • PC Player Très bon**

Disponible sur CD-ROM PC


Rally Championship est un véritable monument, rien de moins que le pendant du Grand Prix 2 en version rallye. Le moteur y est d'une puissance redoutable, alliant célérité et fluidité à partir du plus petit Pentium qui soit. Dans ce domaine, on peut même dire que le logiciel d'Europress surpasse son glorieux ainé même si la conduite y est tout aussi réaliste. Mais l'intérêt principal de ce soft réside dans la grande variété des conditions climatiques et types de terrain qu'il offre. Entre le pilotage de trajectoires de l'asphalte et la conduite sur neige ou boue dans le brouillard, tout en dérapages et travers, on pourrait presque dire que l'on dispose de plusieurs jeux différents !


Jérôme Bonnet
PC Loisirs

Conçu et programmé par Magnetic Fields Software Design Ltd.

FLYING CORPS

REVIVEZ LES COMBATS AERIENS DE LA PREMIERE GUERRE MONDIALE.

Laissez vous surprendre par l'extraordinaire jouabilité et le réalisme époustouflant de Flying Corps !

Aux commandes d'un des six avions que vous pouvez piloter (Albatross DIII, Fokker Dr 1 Triplane, Spad 13, Nieuport 28, Aviatik C...), vous revivez avec passion les combats aériens de la première guerre mondiale. Menez, dans un ciel peuplé d'avions ennemis (jusqu'à 48 à la fois), des missions ponctuelles ou alors une des quatre campagnes historiques proposées, au cours desquelles il vous faudra démontrer votre bravoure et vos talents de pilote.
Incarnez le frère du « Baron Rouge », Lothar, au cours de la bataille du cirque. Pilotez un escadron Jasta lors de la bataille de Cambrai (novembre 1917): vous devez empêcher les Anglais de prendre possession de la ville de Cambrai. Rejoignez l'escadron britannique «Camel» et préparez-vous à repousser les allemands au cours de l'offensive de Printemps (Mars 1918). Jouez le rôle de Eddie Rickenbacker alors qu'il pilote pour prendre les commandes du 94ème escadron américain (Hat in the ring) .

L'ensemble des terrains survolés dans Flying Corps a été modélisé à partir de photographies aériennes de l'époque faites par les programmeurs et de l'étude de nombreuses cartes d'état-major. Les films vidéo, tous d'époque, contribuent à donner à la simulation une sensation de réalisme impressionnant. Par ailleurs, un outil de customisation a été intégré, permettant de personnaliser les appareils (plus de 32000 possibilités de couleurs).

Tous les éléments sont réunis pour faire de Flying Corps une simulation de combats aériens de la première guerre mondiale particulièrement réaliste.



PC Team : « Le plus important, outre le nouveau moteur SVGA étonnant de réalisme, c'est que les modèles de vol sont particulièrement bien respectés »

PC Loisirs : « L'intégration des modèles de vol particulièrement fidèles offre un réalisme impressionnant aux amateurs de Dogfight »

Génération 4 : « Tout, du modèle de vol des différents avions aux bruits des mitrailleuses, en passant par le terrain reproduit d'après des cartes d'époque, est fidèle à la réalité telle qu'il est humainement possible de la reconstruire aujourd'hui. »

Disponible sur CD-ROM PC en version française

Une documentation impressionnante...un énorme souci du détail... Le tout pour un réalisme hors pair ! Flying Corps a bénéficié d'un nouveau moteur afin de respecter les particularités de chaque appareil disponible. Inutile d'espérer manoeuvrer de la même manière pour chacun d'entre eux. Quand on sait que leur moteur 3D permet d'avoir simultanément 48 appareils dans le ciel, je vous laisse imaginer les combats épiques que cela nous promet. Surtout qu'avec l'expérience, vous pourrez devenir un squadron leader et assigner des ordres à vos wingmen, choisir votre formation, etc... Flying Corps promet d'être le simulateur de combat sur la Première Guerre Mondiale le plus poussé ayant jamais existé.



Sébastien
JOYSTICK

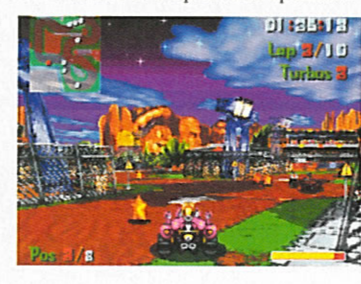
STREET RACER

4 JOUEURS, 3 DIMENSIONS... UNE CONVERSION SUR PC REUSSIE !

Incroyable, cette conversion de Street Racer sur PC !

Fruit d'un travail de développement long de plus d'un an, Street Racer sur PC tient toutes ses promesses. Si le principe du jeu est simple, une course de voitures dans laquelle tous les coups sont permis, il n'en possède pas moins plusieurs originalités.
C'est d'abord au niveau de la convivialité que les programmeurs ont fait un gros effort : on peut jouer à 4 simultanément sur le même écran (grâce au split). La fluidité de l'animation n'en est pas pour autant endommagée puisque du mode 1 joueur au mode 4 joueurs, elle tournera à 60 images / seconde ; si votre ordinateur le permet, bien sûr ! A ce propos la «Display Option » de Street Racer permet d'adapter l'affichage de votre écran à la puissance de votre PC . En jouant sur les détails d'affichage, la qualité de la résolution, la profondeur de l'horizon, vous obtiendrez le dosage idéal entre beauté et vitesse.
Deuxième point qui fait de Street Racer un titre fort : le nombre d'options qu'il propose est tout simplement phénoménal. Avec 24 circuits et cinq modes de jeu, il n'y a pas de quoi s'ennuyer !

Vous aurez aussi le choix entre 8 personnages complètement délirants, de vrais fous du volant dotés d'armes et de pouvoirs spéciaux différents pour courir sur la piste dans un environnement 3D de toute beauté.



Bon, vous l'avez compris, Street Racer va décoiffer !
Alors, que vous soyez fou de vitesse, passionnés de compétition, ou accros de la baston, il ne vous reste plus qu'à patienter

■ **Disponible sur PlayStation, Saturn, SuperNintendo, Mega Drive, Gameboy et CD-ROM PC** ■

Pas fini la partie j'arrive de suite!
BERTRAND

Pas de doute, Street Racer est un top. Il ne reste plus qu'à initier ses (nombreux) amis. Du bon boulot !

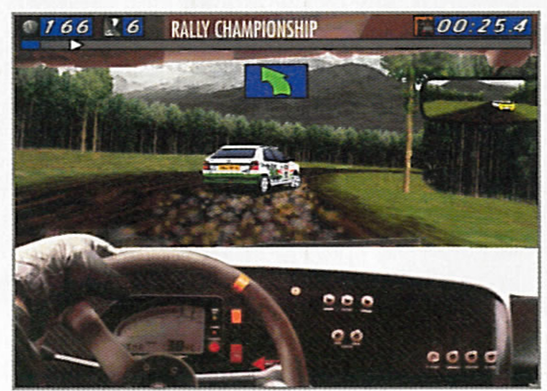
Bertrand Amar
CANAL J

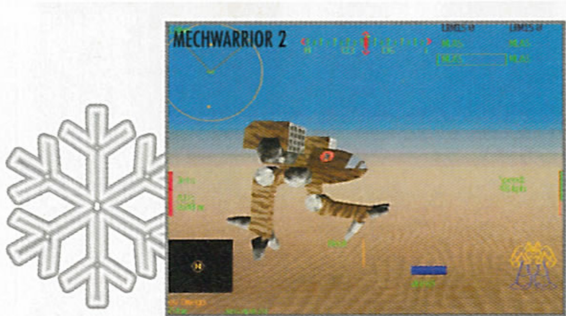
Avec nos remerciements aux journalistes pour leurs avis et leurs images.

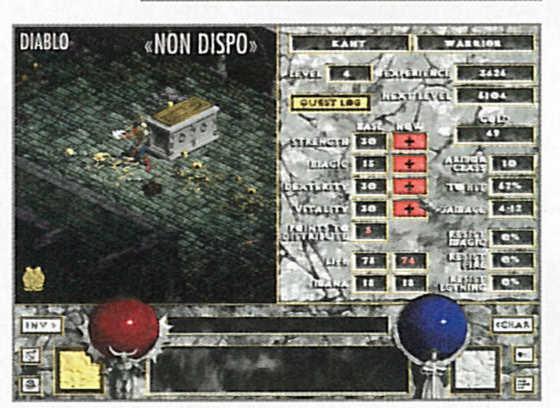


Les 15 jeux qui résistent au froid


DAGGERFALL


RALLY CHAMPIONSHIP


MECHWARRIOR 2


DIABLO «NON DISPO»



RETROUVEZ CHAQUE MOIS LE TOP DE LA RÉDACTION

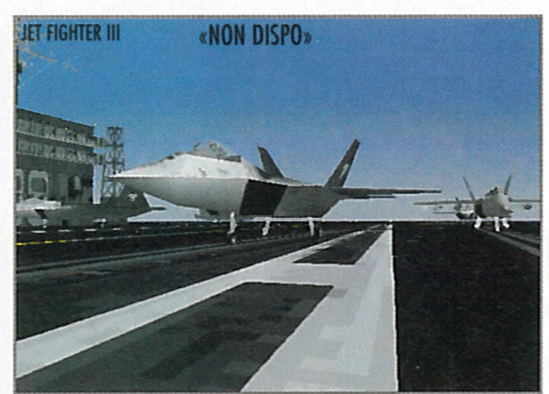
UNE SÉLECTION DES JEUX DISPONIBLES DANS LES BONNES CRÉMERIES.

TITRE:	GENRE:	DÉVELOPPEUR:
- DAGGERFALL	RÔLE	BETHESDA
- TOMB RAIDER	ARCADAVENTURE	CORE DESIGN
- DUKE NUKEM 3D	SHOOT	APOGEE
- GRAND PRIX 2	SIMULATION	MICROPROSE
- HEROES OF MIGHT & MAGIC	STRATÉGIE	NEW WORLD
- CIVILIZATION 2	STRATÉGIE	MICROPROSE
- QUAKE	SHOOT	ID
- MECHWARRIOR 2, MERCENARIES	ACTION	ACTIVISION
- THE SETTLERS 2	STRATÉGIE	BLUE BYTE
- WARCRAFT 2, TIDES OF DARKNESS	WARGAME	BLIZZARD
- C&C,COVERT OPERATIONS	WARGAME	WESTWOOD
- NEED FOR SPEED	SIMULATION	DISTINCTIVE
- FIFA SOCCER 96	SPORT	EA SPORTS
- RALLY CHAMPIONSHIP	'OITURES	EUROPRESS
- MASTER OF MAGIC	STRATÉGIE	ENLIGHT
- CRUSADER: NO REGRET	ACTION	ORIGIN

LE TOP PREVIEW

ON ESPÈRE BIEN QU'ILS SORTIRONT L'ANNÉE PROCHAINE!

TITRE:	GENRE:	DÉVELOPPEUR:
- DIABLO	RÔLE	BLIZZARD
- JET FIGHTER 3	SIMULATEUR	MISSION STUDIO
- THEME HOSPITAL	SIM	BULLFROG
- M.A.X.	STRATÉGIE	INTERPLAY
- DUNGEON KEEPER	STRATÉGIE	BULLFROG
- DARK FORCES 2	SIMULATION	LUCAS ARTS
- DARK EARTH	AVENTURE	MINDSCAPE BORDEAUX


JET FIGHTER III «NON DISPO»



THEME HOSPITAL «NON DISPO»


ALERTE ROUGE «NON DISPO»


TOMB RAIDER





EN DEUX MOTS

Ni un data-disk, ni un Command & Conquer 2, Alerte Rouge s'impose comme le meilleur de tous les jeux de stratégie en temps réel. L'évolution majeure par rapport à C&C tient dans la multitude de troupes et bâtiments proposés, ainsi que dans les missions, variées, profondes, passionnantes. Alerte Rouge est donc un bijou, mais c'est aussi un jeu complexe, hors de portée des novices.

Alerte Rouge

Stratégie/temps réel - Joueurs confirmés
PC CD Rom sous Windows





"Il n'existe pas de guerre qui puisse être évitée ; l'échéance d'un conflit ne peut être que remise à plus tard, au seul bénéfice de l'ennemi."

Niccolo Machiavel (1469-1527)

En fait, c'est Einstein qui a foutu la merde. Un beau jour, il a craqué. Entre les atrocités nazies et l'avènement de l'arme nucléaire, le bon Albert n'a pas apprécié la tournure qu'a pris l'Histoire. Alors, en toute simplicité, il a décidé de la réécrire. Nous sommes en 1946, et voilà que Bébert (il aime pas quand je l'appelle Bébert, ça lui rappelle quand on faisait des batailles de polochon et qu'il perdait à chaque fois), voilà donc que Bébert, excédé, met en application sa théorie de la relativité et se construit une jolie machine à remonter dans le temps. Hop, Retour Rapide, Stop, Lecture, et téléportation en 1916. Il rend une visite de courtoisie à une vieille connaissance, Adolf Hitler, le désintègre poliment, et s'en retourne très soulagé à son époque.

Le hic, c'est que Adolf ou pas Adolf, l'Europe des années 40 reste un gros pétard qui n'attend plus qu'une allumette. L'absence de menace à ses frontières donne des ailes à un certain Joseph Staline. Une petite invasion ne pouvant pas faire de mal aux cochons de capitalistes que nous sommes, Jojo (il aime bien que je l'appelle Jojo, ça lui rappelle quand on allait draguer ensemble au Boy), ce sacré Jojo entreprend donc d'envahir l'Europe de l'Ouest. Voilà, le pétard est allumé, c'est Staline qui tire dessus en premier, normal, c'était lui qui l'avait roulé. L'Europe entière croule sous les bombes et c'est tant mieux. Alerte Rouge, le jeu le plus attendu de l'année peut commencer.

Conjuguons "Trucider" au passé simple alternatif

Résumons donc. Alerte Rouge se déroule dans les années 50, mais dans un passé qui n'appartient pas à notre histoire. C'est ce que l'on appelle en science-fiction un passé alternatif. Un frisson d'excitation me parcourt l'échine. J'ai même la sensasion d'entendre au loin le générique de Temps X. Une question me saute aussitôt à la gueule : à quel stade en sont les technologies militaires dans l'univers d'Alerte Rouge ? Réponse : la science en est grosso-modo au niveau des années 50, quelques petits détails mis à part... Les communistes fabriquent des missiles nucléaires inter-continentaux, des rayons d'invincibilité, des tours de défense électriques appelées Tesla Coïl qui foudroient tout ennemi passant dans les cent mètres et des missiles sol/air. Les Alliés, quant à eux, ne sont pas de reste, ils lancent des satellites espion et maîtrisent le Temps



▲ Carte stratégique : à vous de décider par quel flanc prendre l'adversaire.



▲ Alerte Rouge n'est pas passé à côté d'un des plus grands plaisirs de Command & Conquer : écrabouiller les fantassins sous les chenilles des moissonneuses.





▲Ça, ça s'appelle un Tesla Coil. Une invention soviétique. Tout déplacement ennemi dans un périmètre qui fait un quart de l'écran est immédiatement sanctionné d'une foudre destructrice. Unique problème : son incroyable consommation en électricité.

grâce à des chronosphères. Quant au nerf de la guerre, le pognon, il ne sera désormais plus question de combustible miracle dénommé tibérium. Il faudra, pour gagner sa pitance, récolter des ressources tout à fait traditionnelles ; du minerai, ou des gemmes (qui rapportent évidemment plus, mais qui sont plus rares).

REMARQUE

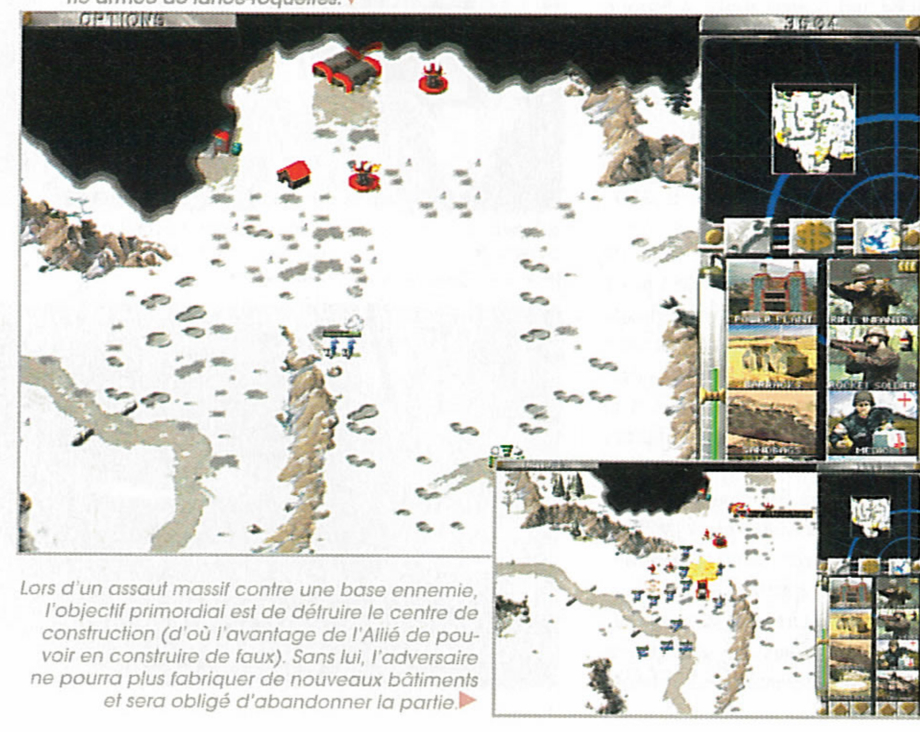
Fans de C&C, sachez que "le coup des sacs de sable" ne marche plus dans Alerte Rouge. Par contre, on peut construire les bâtiments à une case de distance les uns des autres.

Que reste-t-il de nos amours ?

Les photos que vous avez sous les yeux ont dû vous mettre la puce à l'oreille : Alerte Rouge ressemble énormément à C&C. Mais ne vous y trompez pas. Il ne s'agit là ni d'un data-disk, ni d'un Command & Conquer 2, non, je qualifierai plutôt Alerte Rouge d'"évolution révolutionnaire".

Commençons par ce qui n'a pas changé. Le principe du jeu reste le même : il n'y a toujours que deux camps, les

Paramètre extrêmement important dans Alerte Rouge : la portée des armes. Exemple frappant, cette puissante tourelle lance-flammes qui reste impuissante face à de l'infanterie armée de lance-roquettes.▼



Lors d'un assaut massif contre une base ennemie, l'objectif primordial est de détruire le centre de construction (d'où l'avantage de l'Allié de pouvoir en construire de faux). Sans lui, l'adversaire ne pourra plus fabriquer de nouveaux bâtiments et sera obligé d'abandonner la partie.▶

À vendre, pas chers, outils pour tuer, état neuf

Je ne vais pas ici vous imposer un manuel d'Alerte Rouge, mais comme j'imagine que vous êtes curieux d'avoir un aperçu des troupes, bâtiments et autres options que propose le jeu, voici l'inventaire exhaustif du matériel des Alliés. Pour les Soviétiques, je vous laisse la surprise et de toute façon, je n'ai plus de place :

Les unités et options Alliées



Patrouilleur



Mitrailleur



Tank moyen



Tank léger



Transport



Voleur



Brouilleur radar



Saut temporel



Médecin



Espion



Artillerie



Lance-roquettes



Ingénieur



Jeep



Commando




Hélico de transport



Hélico de combat



Poseur de mines



Véhicule de construction



Moissonneuse



Destroyer



Croiseur



Barge de transport

Les bâtiments alliées



Générateur



Faux centre de construction



Sac de sable



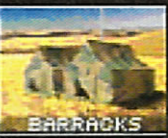
Mur de béton



Raffinerie



Générateur avancé



Baraquements



Base navale



Fausse base navale!



Usine d'armement

Radar



Silo de stockage



Fausse usine d'armement



Faux radar



Nid de mitraille



Mitraille camouflée



Tourelle anti-char



D.C.A.

Piste d'hélico



Laboratoire



Réparation

Chronosphère



Brouilleur radar

REMARQUE

Attention, bien qu'il soit possible de régler le niveau de difficulté en début de partie, Alerte Rouge est un jeu très complexe. Si vous n'avez pas déjà eu l'occasion de faire vos armes sur un jeu similaire, il y a fort à parier que vous pédalerez dans les rillettes plusieurs jours avant de vraiment pouvoir apprécier ce must.

TIPS JEU

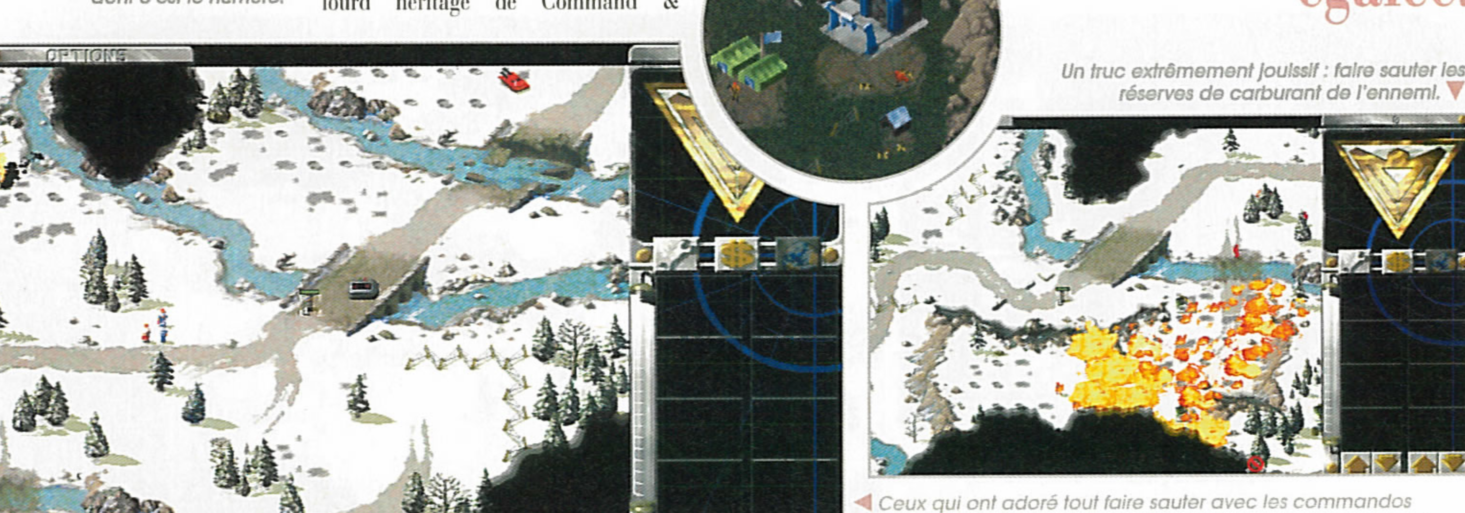
- Il est possible (et fortement conseillé) de créer jusqu'à dix groupes d'unités en sélectionnant un groupe, puis en tapant Ctrl et un chiffre entre 0 et 9. Pour re-sélectionner ces groupes, il vous suffira alors de taper le chiffre que vous leur avez donné.

- Très utile également, la commande Alt et un chiffre centrent aussitôt l'écran sur le groupe dont c'est le numéro.

fachos et les cocos. Le jeu se présente sous forme de deux CD, l'un pour jouer les Alliés, l'autre les Soviétiques. L'interface est restée identique, et il n'y avait pas de raison de la changer, c'est la meilleure du genre ; les quelques rares incohérences qui existaient ont simplement été corrigées. Il reste donc possible de créer des groupes d'unités, de rappeler ces groupes avec des abréviations clavier, de leur ordonner de garder une zone, de zoomer instantanément sur un groupe désiré. Bref, l'interface d'Alerte Rouge est parfaite. Point.

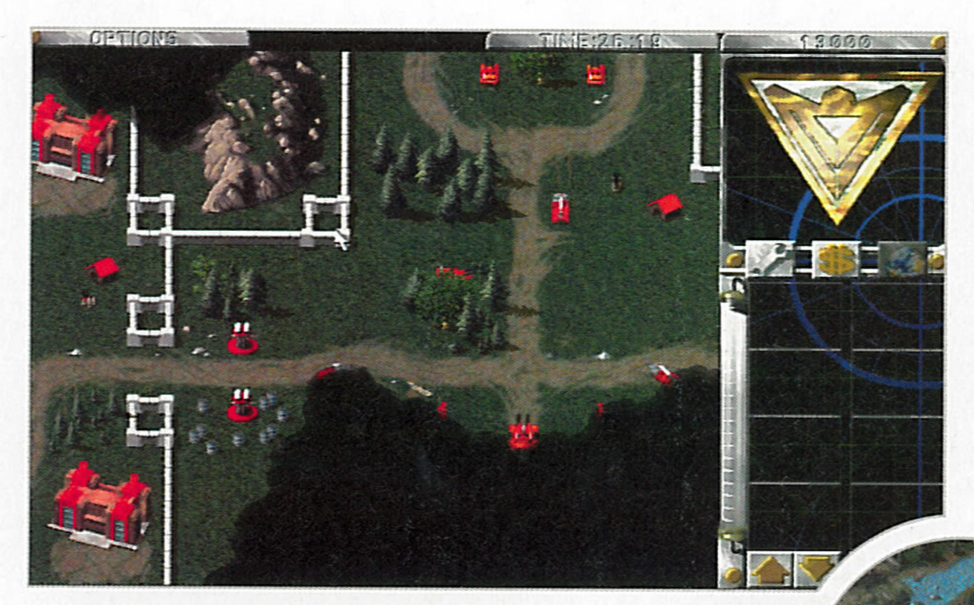
Le tibérium n'ayant pas encore été découvert, il faudra, comme je l'ai déjà dit, récolter deux types de ressources ; mais la manière de les récolter reste encore une fois la même que dans C&C : on construit une raffinerie, et des "moissonneuses" font l'aller-retour entre les champs qu'elles exploitent et ces centres de traitement. (Ben oui, c'est bizarre : du coup, on se retrouve en train de moissonner des gemmes dans les champs, mais bon, c'est comme ça). Voilà, c'est tout pour ce qui est du lourd héritage de Command &

Interface idéale, campagnes passionnantes, profusion d'idées novatrices, jouabilité optimale, profondeur ludique jamais égalée.



Un truc extrêmement jouissif : faire sauter les réserves de carburant de l'ennemi.

Ceux qui ont adoré tout faire sauter avec les commandos dans C&C retrouveront ce doux plaisir, avec en plus un nouvel objectif stratégique à pulvériser : les ponts.



Le principe est le même : d'un côté les fachos et de l'autre les cocos

Conquer. En conclusion, on peut dire que Westwood a gardé toutes les bonnes idées de C&C. Passons au principal : les nouveautés.

Alors, quoi de neuf dans le passé ?

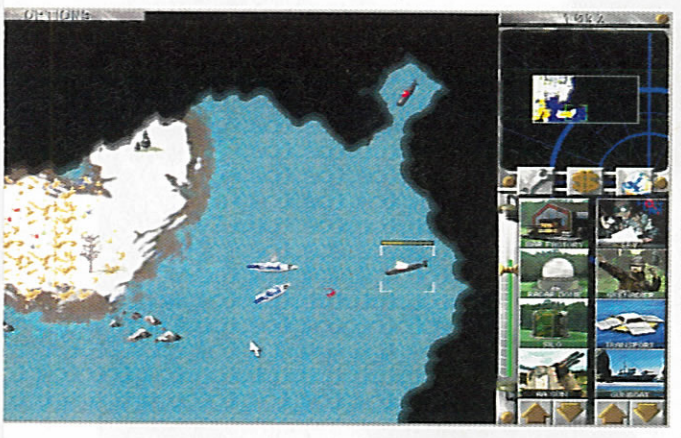
Vous l'avez également compris, l'évolution majeure d'Alerte Rouge par rapport à C&C tient dans la multitude de nouvelles troupes et bâtiments. Reportez-vous, pour vous en convaincre, à l'encart intitulé "À vendre, pas chers, outils pour tuer, état neuf". En résumé, les unités sont beaucoup plus spécifiques que dans C&C, et surtout très différentes entre les deux camps ; ce qui implique deux approches très différentes du jeu. Deux stratégies radicalement opposées : le camp Allié est plutôt défensif, il a facilement accès à la carte grâce à ses espions invisibles et ses satellites, et s'impose en maître de la désinformation grâce à ses brouilleurs radar et ses bâtiments factices. Les Soviétiques eux sont beaucoup plus offensifs (arme nucléaire, tourelles foudroyantes, tanks mammouth), mais nagent dans le brouillard.

Le nombre d'unités qui ne sont pas directement offensives mais qui possèdent des pouvoirs spéciaux (tels que l'ingénieur dans C&C) a été multiplié : les voleurs piquent des thunes à l'adversaire s'ils arrivent à pénétrer son QG. Les espions sont des voleurs invisibles, sauf pour les chiens. Les chiens, puisqu'on en parle, sont une défense ultime contre toutes les sortes de fantassins. Les ingénieurs peuvent toujours capturer un bâtiment ennemi, mais à condition qu'il soit presque totalement détruit. Ils peuvent également réparer vos structures endommagées. Le poseur de mines permet de puissamment fortifier une position défensive, mais ne possède ni arme, ni blindage. Le brouilleur-radar mobile non plus ne possède ni arme ni blindage, mais masque à l'adversaire un important périmètre.

La panoplie d'unités offensives a également été amplement développée. Elle va désormais de la simple jeep à l'avion de chasse, en passant par le sous-marin et le lance-missiles mobile. Quant aux bâtiments, la palme de l'originalité revient au camp



▲ *Vous commencez cette mission avec pour seule unité un espion qu'il faudra faire pénétrer dans la base ennemi, en faisant gaffe à ne pas vous faire repérer par les chiens de garde.*



▲ *Sous-marins contre destroyers : un combat intéressant. Les torpilles des sous-marins infligent beaucoup de dégâts, mais leur tir est lent et imprécis..*








Des missions d'une richesse jamais atteinte

Les missions des campagnes d'Alerte Rouge sont beaucoup plus proches de celles du data-disk "Opération survie" que de celles de Command & Conquer. Elles sont construites comme de petits scénarios, pleins d'astuces et de rebondissements. En voici un exemple particulièrement exaltant :

TIPS TECHNIQUE

Pour jouer par modem, un 28 800 bauds est conseillé.




Allié qui peut construire de faux édifices pour tendre des pièges ou simplement désinformer l'ennemi quant à la position de sa base.

Air, terre et mer à sang et à feu

Bref, on se charcle dans tous les éléments, on se désinforme, on s'espionne, on se chourre du pognon, on se sabote les structures, et tout ça à la fois... Ça a de quoi faire terriblement peur : comment peut-on tout gérer en même temps ? Eh bien, le miracle se situe précisément là : on peut. Grâce à l'interface qui est exemplaire, mais aussi parce qu'un effort tout particulier a été fait pour automatiser les unités. Le médecin par exemple, s'il fait partie d'un groupe, soignera une à une chaque troupe blessée de son unité sans qu'on lui en donne l'ordre. Autre exemple, quand on ordonne à un groupe d'unités d'entrer dans un véhicule de transport (barge navale ou camion blindé), il suffit de cliquer sur le groupe, puis sur le véhicule ; les unités du groupe entreront sagement une à une dans le transport.

Tout ça fait d'Alerte Rouge le jeu de stratégie en temps réel le plus profond jamais créé, mais aussi le plus complexe. Même les deux campagnes, dont la difficulté est censée être croissante, deviennent incroyablement compliquées au bout d'une poignée de scénarios. Certaines missions demandent en temps réel une dizaine d'heures pour en arriver à bout. D'ailleurs moi aussi, je suis à bout. Ce jeu aura ma peau. Certains scénarios sont carrément construits comme de petites énigmes, des casse-tête... À vous de trouver un moyen de vous en sortir.

Grand concours de superlatifs !

Interface idéale, campagnes passionnantes, profusion d'idées novatrices, jouabilité optimale, profondeur ludique jamais égalée, sans oublier de préciser qu'Alerte Rouge est redoutablement beau, en S-VGA, truffé de magnifiques séquences en images de synthèse et qu'il se joue bien sûr en réseau et par modem : oui, Alerte Rouge est un soft précieux. Mais, comme tout produit de cette qualité, il est malheureusement réservé à une élite, celle des joueurs confirmés qui possèdent un Pentium. À propos du réseau justement, on pourrait s'étonner que je n'en ai pas fait mention. À l'heure où nous bouclons, le mode réseau n'est pas encore opérationnel. A priori, pas de crainte à avoir puisque celui de C&C était exemplaire. En revanche, tout ça nous fait penser que le jeu risque d'être retardé ; s'il sort en décembre, ce ne sera pas le 1er décembre tapant.

Monsieur pomme de terre

Leçon de chose : aujourd'hui la stratégie/temps réel

Je m'en excuse par avance auprès de ceux qui ont suivi les épisodes précédents, mais au stade où j'en suis dans mon test, il m'incombe d'expliquer comment fonctionne un jeu de stratégie/temps réel. Alors si vous faites partie de la majorité des veinards qui se sont déjà fait les dents sur Warcraft, Command & Conquer ou Dune 2, sautez simplement cet encadré qui promet d'être aussi chiant qu'une partie de snooker en cripté sur Canal+.

Bon, un jeu de stratégie/temps réel est avant tout un wargame, à la seule différence qu'au lieu de bouger chacun son tour ses unités, le temps défile en permanence (il est tout de même possible à tout moment de modifier la vitesse à laquelle il s'écoule) et tous les joueurs s'affrontent en même temps. La vitesse de décision et les réflexes sont donc des facteurs aussi importants que la réflexion pure pour gagner. Tous les jeux de ce type sont, à d'infimes détails près, fondés sur le même principe : il faut récolter des produits bruts, les transformer en crédits, construire des bâtiments grâce à ces fonds, bâtiments qui autoriseront la fabrication d'unités spécifiques mais aussi celle de nouveaux bâtiments plus avancés, etc. Voilà, dans la théorie, c'est bête comme choux, mais en ce qui concerne Alerte Rouge... tout se complique. Le nombre d'unités, de bâtiments, de pouvoirs spéciaux et leurs combinaisons impliquent une infinité de stratégies complexes qui en font, à mon avis, un jeu hors de portée des novices ; il demandera même, aux joueurs confirmés mais qui ne sont pas habitués à ce type de jeu, plusieurs jours d'adaptation.

- \+ L'interface n'aurait pas pu être meilleure
- \+ Deux campagnes à la limite du génie
- \+ Des cartes plus grandes pour jouer à huit en réseau
- \+ Une profondeur ludique inégalée
- − Si toi pas de Pentium, alors toi pas de chocolat
- − Quasi-inaccessible aux novices



Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !



The Darken

Combat spatial - Tous pilotes même mutants - PC CD Rom



Comme chaque année, Origin glisse dans la hotte du Père Noël son simulateur spatial dernière mouture. The Darkening n'échappe pas à la règle, avec un moteur 3D somptueux, des scènes cinématiques hollywoodiennes et surtout une grande liberté d'action.

EN DEUX MOTS

The Darkening est un beau cadeau de Noël avec un superbe emballage chatoyant. Plus encore que les séquences cinématiques - qui auraient mérité un meilleur traitement avant compression - la possibilité d'évoluer librement dans le jeu est carrément très agréable.





Wing Commander IV n'est pas un mauvais soft. Ouh la, loin de moi l'idée de pareille dénégation (haha ! pas mauvais, carrément pourri quand on le compare à la série des X-Wing, en tout cas pour ce qui est de l'intérêt tactique...). Le fait est que Wing Co s'adresse à une certaine catégorie de personnel navigant. Formateur pour les pilotes en herbe ou les appelés du contingent aimant obéir, mais très pénible pour l'anarchiste individualiste qui sommeille en chacun de nous. Tout ça pour avouer que le concept de Privateer m'a toujours davantage attiré. Dans ce soft déjà ancien, vous aviez toute latitude pour évoluer librement dans un univers d'une grande complexité: faire du commerce pépère entre les planètes si ça vous chantait, dealer des marchandises illégales au nez et à la barbe des spatiokeufs, ou simplement jouer les cracks du laser contre tout ce que le système comportait de pirates récidivistes. Bingo, The Darkening reprend le même principe, la technique d'aujourd'hui en prime. Et pour le coup, ça va vous décoller la rétine du fond des globes oculaires. Woua ! c'est beau. Super beau sur les écrans d'interface, méga-beau pendant les scènes cinématiques, giga-beau dans l'espace ; et j'vous assure, c'est pas des beau-bards (j'ai pas bu une goutte de gi-beaulin)(NDRC : ça va Ian, tu te sens bien ? C'est quoi ces jeux de mots pourris ?). Euh, c'est juste que je fais une em-beau-lie cérébrale. Bof, laissez tomber. Parlons plutôt de la distribution qui vous colle déjà l'eau à la bouche : John Hurt, Christopher Walken, Jurgen Prochnow, et, et... Mathilda May. Bande de jeunes fripons, si vous aviez vu le film *LifeForce*, vous seriez déjà aussi excité que moi !

Je sais faire des choses, mais je sais pas comment j'ai appris à les faire

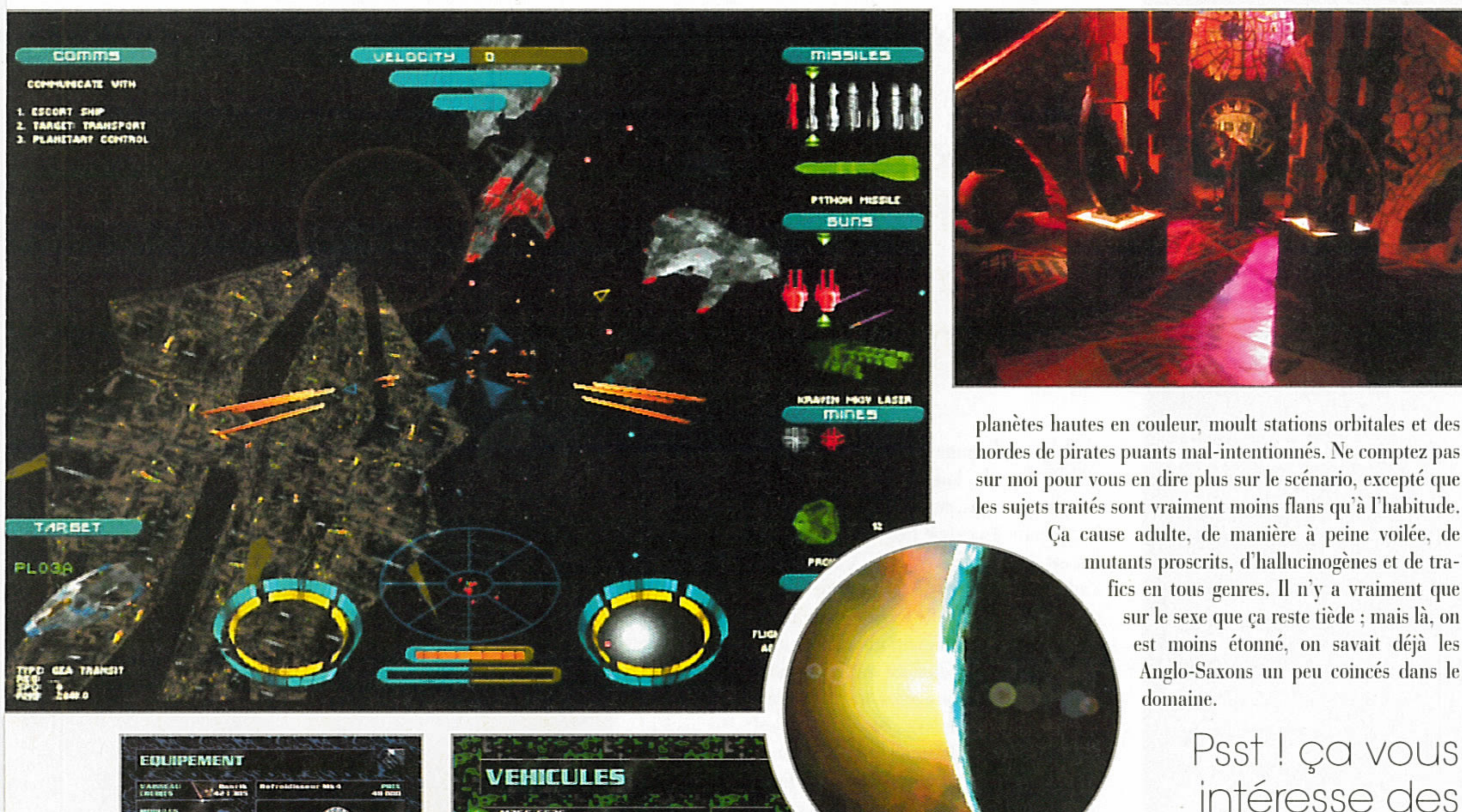
Entre le scénario a, le scénario b et le scénario c, les créatifs d'Origin ont choisi le scénario c. Vous êtes donc Lef Harris, seul survivant d'un crash terrible. Vous vous réveillez complètement amnésique, couvé du



▲ Des mappings hyper détaillés, une flopée de vaisseaux affichés simultanément, des explosions rotoscopées : ouhla, ça jette ! et encore, là, vous voyez pas comme ça bouge bien.



▲ Le moteur 3D a encore été amélioré depuis Wing Commander IV. Il faut dire qu'avec l'invasion des Pentium, Origin peut se permettre de proposer un jeu entièrement en S-VGA (mais il n'y a pas de réglage du niveau de détail pour s'adapter aux petites configs).



▲ Même si vous avez gagné au Millionnaire la semaine dernière, vous commencerez votre carrière dans The Darkening avec 13 500 malheureux crédits en poche. À peine de quoi vous payer un petit Straith. Autant dire que le Danrik (250 000 crédits) restera longtemps un rêve inacessible ; c'est d'ailleurs pour ça que je vous montre mon mien à moi...

The Darkening nous permet de visiter pas moins de 3 systèmes et 18 planètes.

regard par une jolie infirmière. Vous passerez le reste du jeu à essayer de comprendre pourquoi tout le monde vous cache tout plein de choses, cherche à vous buter et pourquoi chaque fois que vous avez un ticket, la donzelle se fait buter. Bref, l'enfance de l'art du scénario ! On soupçonne d'ailleurs les frères Roberts (voir encadré) d'être fortement paranos ; tous leurs jeux tournent autour de la même histoire : on cache des trucs au héros, on l'accuse à tort, etc. Détendez-vous les gars ! Enfin, soyons bons princes, la trame de l'histoire n'est pas aussi rectiligne qu'un rayon tracteur. Après chaque séquence vidéo, un choix s'impose à vous. Le keum, là, qui veut pas me filer un renseignement, j'lui remonte les bretelles avec mon franc-parler, ou j'la joue en finesse genre je t'embrouille et tu m'lâches le morceau ? Suivant la justesse de votre raisonnement, vous dépenserez plus ou moins de crédits (pas trop grave !) ou bien vous resterez coincé comme un gland de ce côté-ci de la galaxie (pensez à changer d'after-shave). C'est que les trois CD de The Darkening nous permettent de visiter pas moins de trois systèmes, chacun comportant une dizaine de planètes hautes en couleur, moult stations orbitales et des hordes de pirates puants mal-intentionnés. Ne comptez pas sur moi pour vous en dire plus sur le scénario, excepté que les sujets traités sont vraiment moins flans qu'à l'habitude. Ça cause adulte, de manière à peine voilée, de mutants proscrits, d'hallucinogènes et de trafics en tous genres. Il n'y a vraiment que sur le sexe que ça reste tiède ; mais là, on est moins étonné, on savait déjà les Anglo-Saxons un peu coincés dans le domaine.

Psst ! ça vous intéresse des poupées cyborgs ?

Ce que je préfère dans les sauts hyperspatiaux, c'est quand je sens mes particules essentielles traverser mes sous-vêtements : hihi ! ça chatouille. À bord de mon petit Straith, fidèlement accompagné de Raymond, qui pilote un cargo aux soutes pleines à ras-bord de bière de Bex, je me rends sur Hermes où doivent se tenir les grandes fêtes annuelles - j'ai trouvé le plan par le bulletin de News. But de l'expédition : amortir le voyage (cet enfoiré de Raymond me taxe 500 crédits à chaque voyage) et éventuellement faire un petit bénéfice pour pouvoir me payer un refroidisseur de laser, une unité de réparation automatique ou même un brouillage Sub-ether, la petite merveille de virus qui désorganise l'ordinateur de bord des pirates (vous regardez trop *Independence Day*):. A travers mon cockpit plein écran, le spectacle est d'une splendeur inégalée, une vision rare que ne connaîtront jamais les rampants. Pour résumer, la 3D de The Darkening est à la hauteur des intros 3DStudio de l'année dernière (© Moulinex). Quand on fait face au soleil, on a carrément droit à un effet de "lens-flare" en temps réel (aberration de sphéricité irréaliste mais ô combien classieuse). Depuis que j'ai englouti la doc aussi boutonneuse qu'un ado en Terminale S, je jongle avec brio entre les différents contrôles HUD du vaisseau. Hop ! je locke un pirate. Youpla ! j'enclenche la radio sub-theta pour lui balancer une bordée d'injures crispantes. Fuiij ! j'lui ponds une mine et quelques leurres sous le nez alors qu'il croyait pouvoir me

Existe aussi en version VRAM

Stealth 3D Accélérez vraiment vos performances

DIAMOND Stealth 3D 2000XL Outrageously Fast Graphics -- Plus 3D!

Préparez-vous à propulsez votre PC dans une nouvelle dimension avec la famille de cartes accélératrices Stealth 3D de Diamond. Leader sur le marché des accélérateurs 3D Plug & Play, les Stealth 3D accélèrent considérablement vos graphiques 2D, vous offrent une animation 3D époustouflante et vous impressionneront par leur lecture vidéo MPEG. Les Stealth 3D 2000 et 3000 améliorent d'une façon spectaculaire les applications bureautiques friandes de graphiques, les jeux d'action et, plus généralement la performance de votre PC en supportant une plus grande résolution, des millions de couleurs et des taux de rafraîchissement incroyables. La famille des Stealth 3D possède des caractéristiques uniques sur le marché : ombrage de Gouraud, correction de la perspective, transparence Alpha, filtrage bilinéaire, Buffer - Z et textures pyramidales. Grâce à son accélération graphique 64 bit, ses rafraîchissements d'écran presque instantané, son processeur ViRGE (S3), ses drivers optimisés par Diamond et une version Windows 95 de son panneau de configuration InControls Tools, vous obtiendrez avec les Stealth 3D, une toute nouvelle perspective de la vitesse. La famille des Stealth 3D fonctionne avec les systèmes d'exploitation Windows 95, Windows NT 3.51, Windows 3.1 et MS-DOS et, les applications 3D pour Windows 95 utilisant les API DirectX de Microsoft. Si vous êtes prêt pour évoluer vers un monde en 3D, contactez dès maintenant votre distributeur Diamond le plus proche et l'accélération 3D n'aura plus aucun secret pour vous. Prenez dès aujourd'hui de l'avance, de la vitesse et de la performance.





Pour plus d'information, consultez le site web de Diamond:
http://www.diamondmm.com

Stealth 3D 2000/3000 Comparaison

	Stealth 3D 2000XL	Stealth 3D 3000XL
Type de mémoire	Silicon Magic DRAM	VRAM
RAMDAC	135 MHz	220 MHz
Mémoire max.	4Mo	8Mo
Résolution max.	1280 x 1024	1600 x 1200
Logiciels	Descent II Destruction Derby	Descent II Destruction Derby

DIAMOND
MULTIMEDIA
VISUAL SYSTEMS DIVISION

High Tech Services
7, chemin des Floralies
13090 Aix-en-Provence
Tél : 04 42 20 59 59
Fax : 04 42 20 59 23

Actebis SA
2, rue de la Pature
78420 Carrieres sur Seine
Tél : 01 30 86 67 67
Fax : 01 30 86 67 66

TWC
51-53 Chemin des Vignes
ZI Les Vignes
93000 Bobigny - France
Tél : 01 49 15 92 88
Fax : 01 48 43 27 44

Equalizer
7, avenue du Canada
91966 Les Ulis
Tél : 01 60 92 60 60
Fax : 01 60 92 60 69

Diamond Multimedia Southern Europe (succursale)
6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy, France Tél : 01 47 56 11 57 Fax : 01 47 56 11 39
BBS multilangues modem 28,8 KB 19-49-8151-266333, 19-44-1189-444415 ou 19-1-408-325-7175 numéris 19-49 8151-266334
America Online (keyword : DIAMOND), Microsoft Network : Find DIAMOND, Compuserve (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHBVEN) (75300, 3673)
FTP site : ftp.diamondmm.com, Internet Web site : http://www.diamondmm.com











Mathilda May : "J'incarne une femme fatale qui prend sans cesse les devants !"

Dans The Darkening, Mathilda May est la nana qui tombe amoureuse du héros. Nous l'avons rencontrée en train d'effectuer le doublage en français de son personnage dans le jeu. Une jeune actrice de 31 ans, timide et discrète, qui ne garde pourtant pas sa langue dans sa poche. Elle nous dit tout... ou presque. Propos recueillis par Benji. (oh! l'autre, y s'fait pas chier.)

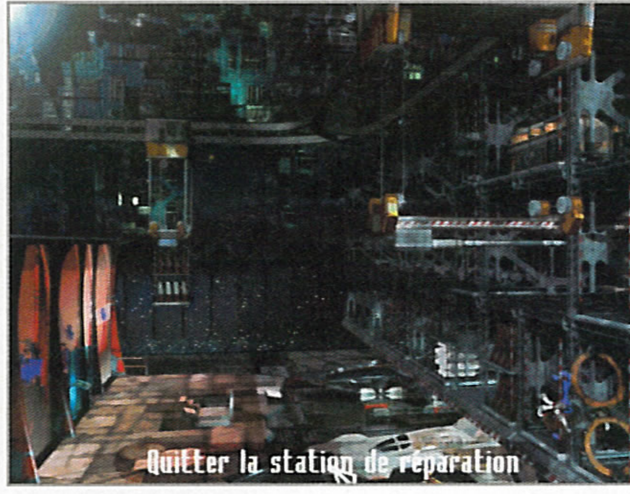
Joystick : Comment percevez-vous votre personnage ?
Mathilda May : J'incarne une guerrière. Un personnage combattif et entreprenant, qui prend sans cesse les devants dans sa relation avec le héros. Comme pourrait le faire un homme !
Joy : Un rôle qui reflète la réalité ?
M.M. : Pas du tout ! Je dirais même qu'il est à l'opposé de ce que je suis dans la vie de tous les jours... Tant mieux, d'ailleurs ! C'est toujours plus facile pour moi d'interpréter des rôles qui ne me ressemblent pas. Je peux davantage m'en imprégner et les créer de toute pièce de sorte à les rendre le plus crédible possible.
Joy : Dans le jeu, quelle relation entretenez-vous avec le héros ?
M.M. : Plus qu'une histoire d'amour, c'est une histoire de cul ! On ne voit jamais rien, bien sûr, mais les nombreux sous-entendus sont très chauds. Un petit jeu coquin avec plein d'humour suite à une rencontre fortuite, dans un bar, où je lui propose mes services. Il doit m'aider à venger le meurtre de mon frère ; en échange de quoi, je l'aide à recouvrer la mémoire.
Joy : D'où le costume sexy ?
M.M. : On peut dire ça. Ce costume en plastique dur qui ressemble à du métal et dévoile une partie de mon anatomie me faisait terriblement souffrir par sa rigidité. Mais ça semble plaire au héros !
Joy : Lors d'une précédente interview (Joy n° 63), vous déclariez ne pas savoir qu'il s'agissait d'un CD-Rom...
M.M. : C'est vrai. J'ai accepté le rôle en pensant me retrouver sur le plateau d'un film traditionnel. En lisant le scénario, je me suis simplement demandé pourquoi certaines scènes se terminaient différemment. Autant de fins qui dépendent des choix du joueur en fait.
Joy : C'est difficile de rejouer une même scène qui prend plusieurs tournures différentes ?
M.M. : Non, pas vraiment. Pour moi, ça ne représente pas plus de travail. Au contraire, sans que ce soit le rôle de ma vie, cette expérience m'a permis de découvrir un univers que je ne connaissais pas. Ce fut très enrichissant. Depuis, je me suis acheté un ordinateur et je m'y mets petit à petit. Les gens en parlent de plus en plus autour de moi, et je ne veux pas que ma fille (NDLR : Sarah, 2 ans) me largue aussi facilement que l'on claque des doigts !



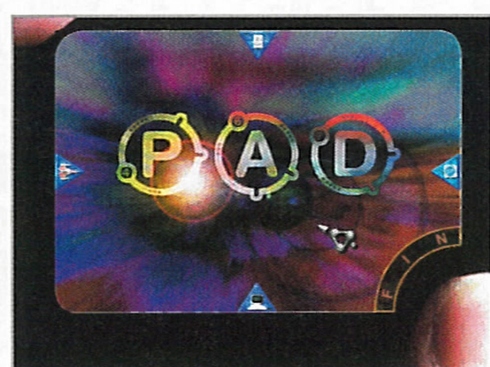
La 3D temps réel est à la hauteur des intros 3DStudio de l'année dernière.







Bien pratiques, les stations de réparation permettent de remettre à neuf son vaisseau, alors même qu'on se trouve au fin fond de l'espace.



Indispensable, le PAD, un terminal over-miniaturisé qui contient toutes les infos utiles.



Grosse déception : on ne contrôle pas soi-même la descente sur les planètes, tout est automatisé. Il faut dire qu'avec tous ces pilotes incompétents, les terrestres en avaient assez de voir régulièrement débouler des frégates de 4 500 tonnes au milieu de leur salle à manger.




LE SUPPLICE EXTRÊME POUR LES 4 ROUES.
LE PLAISIR EXTRÊME POUR LE JOUEUR.
DESTRUCTION DERBY 2
PSYGNOSIS
PC CD ROM
PlayStation
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis™ and Destruction Derby™ are Trademarks of Psygnosis Ltd.



■ CONFIG. MINIMUM P60, 16 MO - RECOMMANDÉE: P90, 32 MO - PLACE DISQUE 40 MO ■ TEXTE ET VOIX VF
■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DEVELOPPEUR ORIGIN - ANGLETERRE ■ NBRE DE JOUEUR 1

Vous pouvez trafiquer à tout-va pour gagner un max de crédits et vous payer le meilleur vaisseau.

truffer les fesses au missile. Je suis vraiment trop surpuissant ! Comble de l'enchantement : il faudra un bon bout de temps avant de faire le tour de tout le matos disponible sur les planètes du Tri-système. Tenez, parlons-en justement des planètes. Après un atterrissage non-interactif, on a droit à un superbe écran en synthèse qui représente la zone de transit de l'astroport. Un plaisir renouvelé de planète en planète. D'un clic sur le bouton droit, on accède à la cabine REC après scan rétinien ; ou analyse d'ADN si, après une ingestion massive de bière de Bex, vos yeux sont trop injectés de sang. Au programme : équipement et réparation des vaisseaux, archives du CIS, bulletin d'infos et surtout messagerie organique où vous trouverez des missions lucratives, et pourrez engager un coéquipier ou un cargo. Également à partir de la zone de transit, on prend les transports en commun à destination des autres lieux significatifs de la planète : bars (je vous conseille la Bex, de préférence tiède) ou autres coins intéressants à visiter, qui se dévoileront au fur et à mesure de la progression dans le scénario. Les Anglais d'Origin s'en sont donnés à cœur joie sur l'architecture et les musiques d'ambiance exotico-futuro-kitch. Ah les amis, nous comptons sur vous pour débrouiller cette sombre histoire de cryopode et aider la cause des mutants parias de Karatikus. Mais vous pouvez aussi bien trafiquer à tout-va pour gagner un max de crédits et vous payer le meilleur vaisseau de c'côté-ci d'la galaxie. C'est beau, la liberté !

Iansolo

TIPS JEU:

- Un de vos coéquipiers ou votre cargo se fait canarder par des pirates, et il est trop loin pour que vous puissiez intervenir. Il suffit de cibler les pirates puis d'enclencher la radio et de les narguer. La plupart des pirates ont un ego si fragile, qu'après quelques sarcasmes ils se vexent et se rabattent sur vous.
- Consulter fréquemment les bulletins de News qui diffusent les nouvelles les plus sensationnelles et les plus bizarres (catastrophes naturelles, pénuries...). Le pilote qui veut faire du négoce repèrera ainsi les affaires potentiellement juteuses.

Le vaisseau Canera M835-235M de l'Uni-Freight Inc. avant la catastrophe : une des scènes de l'intro qui fait pas loin de 10 minutes, attention.



Au fur et à mesure de votre progression dans le scénario, de nouveaux lieux seront accessibles à partir de la zone de transit.

The Darkening: un peu trop dark ?

The Darkening a été tourné comme un véritable film de cinéma par Erin Roberts, le frère de Chris, à qui on doit la série des Wing Commander. Pour l'occasion, Origin s'est offert des prises de vue réelles dans les studios prestigieux de Pinewood en Angleterre. Ces séquences ont ensuite été incrustées sur fond d'animation en synthèse 3D. Le hic : ces scènes somptueuses ont dû être compressées pour tenir sur les 3 CD du jeu. L'algorithme utilisé, genre TrueMotion, garantit une fluidité constante à 25 images/seconde. En contrepartie, comme il affiche une ligne sur deux, c'est parfois un peu sombre... Mais enfin, on va pas chipoter surtout que la production a fait appel à une brochette d'acteurs de renom :



Joe, le barman sur Hermes, est joué par John Hurt. Il a une façon bien à lui de servir les cocktails, probablement un souvenir de ses problèmes digestifs dans «Alien».



Jurgen Prochnow (Dune, Le bateau), incarne Xavier Shondi, un criminel notoire à qui vous taxez 8 000 crédits dès le début du jeu. Ça va pas vous porter chance.



Melissa Banks (Mathilda May) vous attend au bar. Vous lui offrirez bien une petite mousse ?



Depuis quelques titres, Christopher Walken (Voyage au bout de l'enfer, Brainstorm) a décidé d'habiter dans un jeu vidéo...



Je ne vous ai pas mis la tronche du mec qui joue Lev Harris dans le jeu, comment il s'appelle déjà ? Ah oui, Clive Owen. Non c'est vrai, quand est-ce qu'ils nous sortent le jeu où on peut digitaliser sa trombine ? Euh... ça marche pas avec les scènes cinématiques ? Ah, zut ! Tout ça pour dire qu'Origin aurait prévu une version spéciale de The Darkening sans scènes cinéma. À suivre.



- + La liberté d'action de ce jeu
- + Réalisation graphique superbe
- + 3D ultra fluide et détaillée
- + Musiques et ambiances british
- − Pad un peu "planqué", lire la doc
- − Mathilda May est habillée, légèrement, mais habillée tout de même, grave lacune, :)



TECHN.	DESIGN	INTERET
90	88	90

CREATIVE

3D Blaster

PCI

Attention les yeux !



Même si vous avez l'habitude des meilleurs jeux sur PC, jamais vous n'avez eu devant les yeux quelque chose de semblable à ce que la carte 3D Blaster de Creative Labs autorise.

Cet époustouflant accélérateur graphique permet aux jeux 3D sur système PCI d'entrer dans une nouvelle dimension d'animation et de réalisme, qui vous lance un véritable défi visuel.

Finis les graphismes lamentablement figés. Oublié l'affichage saccadé. Seules l'image, sa qualité, sa définition, les performances et la fluidité d'utilisation - impossibles à obtenir avec les cartes traditionnelles - vous sautent aux yeux. Rien ne peut entraver votre plaisir oculaire.

De plus, la compatibilité de la carte 3D Blaster PCI avec les supports de jeux comme Direct 3D™, DirectDraw™, CGL, Speedy 3D et Windows 95™, laisse peu de chances aux autres cartes. Aujourd'hui, plus de 40 super titres commercialisés tirent déjà parti des performances de la 3D Blaster ... et beaucoup d'autres sont à venir. Alors ouvrez l'œil et le bon.

La 3D Blaster PCI combine le plein écran couleur avec le réalisme total de la 3D : ceci permet d'obtenir des jeux d'une grande richesse, beaucoup plus précis et tellement plus envoûtants que ce que vous avez vu jusqu'alors.

Et si vous lui adjoignez l'impressionnante carte Sound Blaster 32, là, vous n'en croirez ni vos yeux ni vos oreilles ...

Maintenant à vous de voir, en surfant sur la zone d'Arcade de notre site Internet "Creative Zone" (www.creativelabs.com). Le site qui a l'œil des joueurs sérieux.



Pour recevoir une documentation complète, renvoyez ce coupon à **Creative Labs - B.P. 287 - 94102 Saint-Maur-des-Fossés Cedex ou tapez 3615 Creative.**

Nom .... Prénom ....

Rue .... Numéro .... Bât ....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

JOYS-3D - 12/96



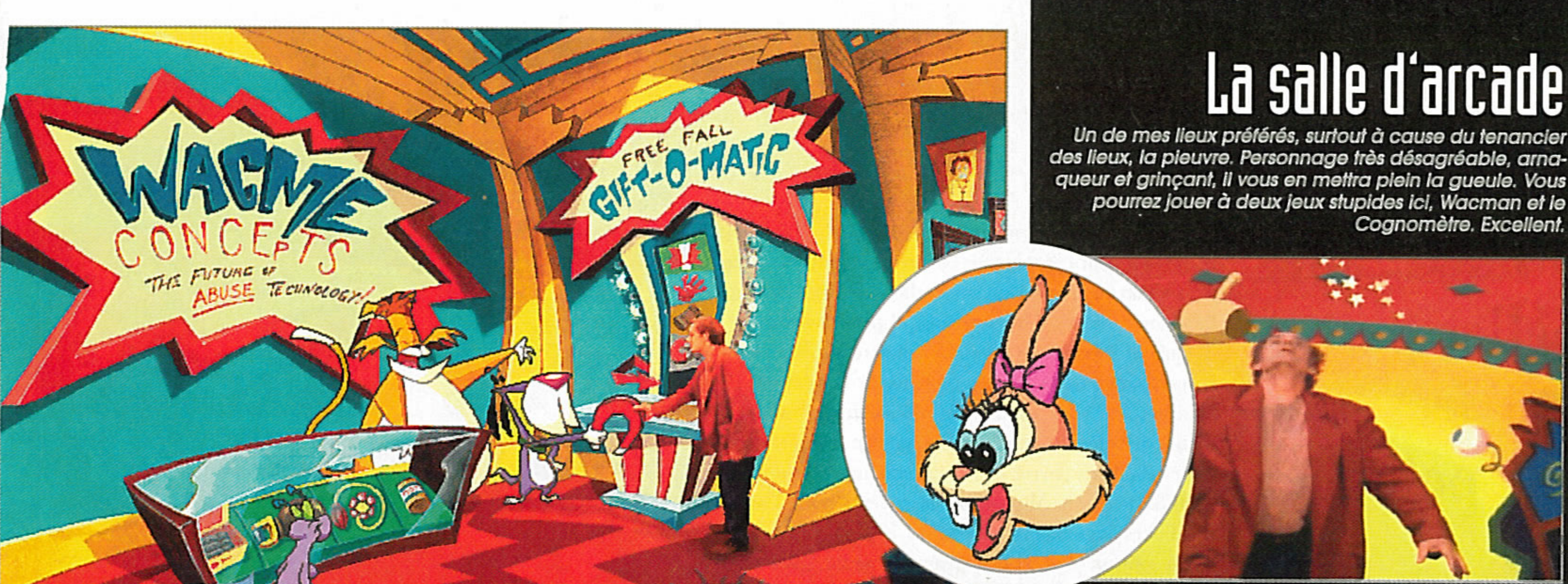
Si la référence à *Roger Rabbit* est évidente, Toonstruck ne s'arrête pourtant pas là, et réserve de bien bonnes surprises à qui se lancera dans son monde loufoque. Une aventure barjot, amusante et parfois délirante qui a, en plus, le mérite d'être entièrement en français. Chapeau !

EN DEUX MOTS

Sous des faux airs de jeu d'aventure pour les gamins, Toonstruck est un véritable et excellent jeu d'aventure tout court. Et le jeu d'acteur de Christopher Lloyd ne fait qu'apporter plus de dinguerie à une histoire déjà plutôt cinglée.



Aventure - Tous joueurs - PC CD Rom



La salle d'arcade

Un de mes lieux préférés, surtout à cause du tenancier des lieux, la pieuvre. Personnage très désagréable, arnaqueur et grinçant, il vous en mettra plein la gueule. Vous pourrez jouer à deux jeux stupides ici, Wacman et le Cognomètre. Excellent.





ck

J'en ai eu de l'ambition, ça. J'étais sûr que j'allais révolutionner le monde avec mes dessins, mes animations, mes personnages rigolos. Je suis fatigué maintenant. Mon premier personnage, Flux, me plaisait bien, il était si loin de la stupidité pathétique des personnages de dessins animés pour enfant, avec son arrogance et son franc-parler. Et pourtant, aujourd'hui, depuis dix ans maintenant, je suis passé de l'autre côté. Mes belles illusions se sont envolées, j'ai vendu mon âme au diable, je fais du dessin animé gnangnan pour le Dorothée Chaud. Moi, Marc Blanc, jadis connu pour mon humour acide, je suis devenu l'apôtre de la niaiserie débilisante. Et c'est de pire en pire. Mon crétin de patron vient de me convoquer dans son bureau, j'en sors. Il a le chic pour me déprimer encore plus cet abruti. Enfin bref, il veut changer tout, il veut que le Dorothée Chaud s'offre un nouveau visage. Mais «nouveau» dans sa bouche sonne plutôt comme encore plus mielleux que d'habitude, plus niais encore, avec toujours plus de gentils lapins ! J'en peux plus, j'en veux plus de ces lapins, ils me dépriment avec leur insupportable gentillesse.

A force de faire du débile, on le devient!

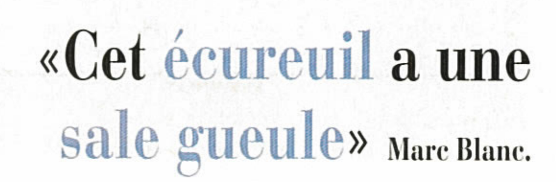
Et pourtant, me voilà devant ma table à dessin, je n'ai plus beaucoup de temps, je dois créer ces nouveaux personnages, ces nouveaux designs pour demain matin. Il est tard. Je suis fatigué. Si fatigué. O.K., c'est bon, là j'ai définitivement pété un plomb. Hop, chui cramé de la gueule, c'est terminé, je suis bon à jeter. Fallait s'y attendre. À force de faire du débile, on le devient. Donc, là, je vous explique en deux mots. Je me suis endormi dans mon bureau, la tronche écrabouillée sur la page blanche de ma table à dessin. La télé s'est allumée toute seule vers 4 h du matin et s'est mise à diffuser le Dorothée Chaud. A 4 h du matin, c'est pas croyable, je vous jure. Je regarde l'écran, et paf, me voilà littéralement aspiré dans la télé, dans le dessin animé. Et maintenant, c'est du grand n'importe quoi. Du méga-portnawak : je suis entouré par un monde dessin animé, les pains courent autour de moi, tout est ultra-coloré, distordu... je, mon Dieu, au secours, je suis complètement cinglé : je suis dans le Dorothée Chaud !





Sauver les Mignoniens !

Voilà, je vous ai craché l'intro du jeu, par la bouche du personnage principal lui-même, Marc Blanc, celui que vous incarnerez pendant toute l'aventure de Toonstruck. Pour vous mettre dans le bain. Le reste ne dépendra plus que de vous. Peu après son incursion dans le monde animé du Dorothée Chaud, Marc Blanc se voit amené au château d'Hilarius 1er, roi de ce monde. Ce dernier a un



«Cet écureuil a une sale gueule» Marc Blanc.

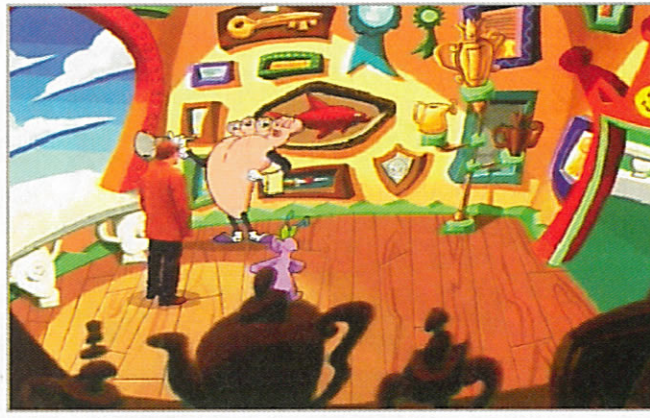
«Admirez mes belles petites fesses en peluche»

Dorothée la lapine.



gros problème; son royaume de Mignonia («où tout le monde est gentil et mignon») subit les assauts de Nefarius, le méchant qui règne, lui, sur Perfidia. À l'aide de son Perfidicateur, une machine infernale, il peut transformer tout ce qui est mignon en bestioles immondes. Tous les paysages charmants et colorés en lieux de désolation. Le roi Hilarius 1er vous promet de vous renvoyer dans votre monde à vous si vous l'aidez à sauver son monde à lui. Pour cela, vous devrez construire une machine opposée au Perfidicateur : le Mignoficateur, invention de l'ingénieur royal. Les ingrédients nécessaires à la fabrication de cet engin sont un peu débiles, genre du vin, des fines herbes, un chien, un poulet rôti, etc. Votre mission consistera donc à explorer Mignonia et ses environs, et essayer de trouver ses objets pour les ramener à l'ingénieur.

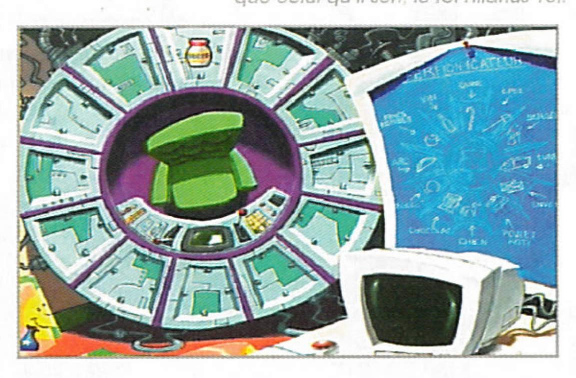
Évidemment, des tonnes d'autres problèmes vont se mettre sur votre chemin, sinon ce ne serait pas drôle.



▲ Le valet de pied du roi. Un maniaque de la propreté et du rangement. Son humour pince-sans-rire et froid vous en mettra plein la tronche. Il ne considère personne d'autre que celui qu'il sert, le roi Hilarius 1er.

Un monde de Toons

Marc Blanc, le dessinateur désabusé paumé dans ce monde de dessin animé, est incarné par Christopher Lloyd qui nous sert son rôle connu de doux dingue à la perfection. Comme dans Roger Rabbit, un personnage de chair et d'os se mélange avec des Toons qui cavalent en tous sens. Et il faut dire qu'une fois sur l'écran de nos PC, ce mélange fonctionne plutôt bien. L'acteur a été bien dirigé, et interagit magnifiquement avec ses collègues animés.





◀ Les voix françaises sont excellentes : celle de la vache, par exemple, ben c'est Micheline Dax, carrément. Et Flux, le pote de notre héros, le petit blup tout violet, a été doublé par le même acteur qui faisait la voix de Roger Rabbit. Ceci expliquant, cela.

Ces derniers sont d'ailleurs très bien foutus, superbement animés. On a fait là appel à des experts, sans aucun doute. Les très nombreux personnages qui composent la faune de Toonstruck sont tous plus beaux les uns que les autres. Caricaturant à merveille ce qui se fait de mieux dans le monde du dessin animé. J'en profite d'ailleurs pour vous ôter un doute. Ce n'est pas parce que Toonstruck baigne dans le dessin animé, qu'il s'agit d'un jeu d'aventure pour enfants ou sales jeunes attardés, loin de là. Les dialogues, entièrement en français - nous y reviendrons dans un instant - sont riches, souvent très drôles et résolument adultes. Sans entrer dans les détails, Toonstruck fourmille de nombreuses

Des dessins animés dans le dessin animé

De temps en temps, l'action quitte votre contrôle pour laisser place à un dessin animé qui illustre la situation. Ces derniers sont excellents, et en plus affichés en plein écran, carrément.







▲ Bon, je sais, je suis un crétin. Mais bon, y a rien à faire, à chaque fois que je tombe dans cette scène, Marc Blanc dit : «Cet écureuil a une sale gueule». Et je meurs de rire pendant une demi-heure.

vannes plutôt au-dessous de la ceinture. Et si certains des personnages vous paraissent niaiseux, c'est volontaire ; et les deux personnages principaux, Marc Blanc (Christopher Lloyd) et Flux (son ami Toon, premier enfant qu'il ait créé il y a des années et qu'il retrouve ici) s'en plaignent beaucoup tout au long de l'aventure ; ce qui donne lieu à des situations plutôt grinçantes.

Le jeu est donc entièrement en français, et pas du petit-nègre-charabia n'importe quoi. Un effort certain a été fourni pour que la version française soit d'excellente qualité. Et c'est le cas. Les personnages sont doublés par de vrais professionnels, et pas des charlots. Christopher Lloyd étant doublé par la même voix qui le double dans ses films. Un vrai bonheur. Tout cela apporte énormément au jeu, c'est indéniable. Les textes eux aussi sont très bons, puisque vous avez la possibilité de faire s'afficher les phrases dites par les personnages si vous le souhaitez. Rien à redire.

Et maintenant, mention spéciale : même les textes incrustés dans les images ont été traduits. Et de façon parfaitement translucide, sans que l'on voie qu'il y ait eu changement. C'est suffisamment rare pour être souligné, là encore chapeau. Notre sale pays n'est plus considéré comme le Tiers monde du jeu vidéo par les Ricains, il semblerait.

Un interface over-simple

Toonstruck respecte la charte des jeux d'aventure graphiques classiques : simple d'utilisation, il suffit de cliquer à coups de souris pour donner des instructions à son personnage. Cliquez en un endroit, et hop, Marc Blanc se déplace accompagné de son pote Flux. Cliquez sur un autre personnage pour lui parler, et des icônes s'affichent pour faire évoluer la discussion. Vous ne choisissez pas des phrases, mais des thèmes. La tronche du roi Hilarius s'affiche en icône ? Cliquez dessus pour parler de lui à votre interlocuteur. On ne peut faire plus simple. Évidemment, vous ne pourrez parler de quelqu'un ou de quelque chose, si vous n'avez pas croisé le chemin de ce personnage ou de cet objet. C'est comme cela que se construit tout l'intérêt du jeu. Pour les objets, c'est tout aussi simple : il suffit de cliquer dessus pour les ramasser. Grâce à un autre clic, vous aurez accès à votre inventaire. Faire parler les personnages, bien fouiller partout, savoir se servir de ses découvertes : un schéma classique qui, une fois de plus, s'avère joliment gagnant.

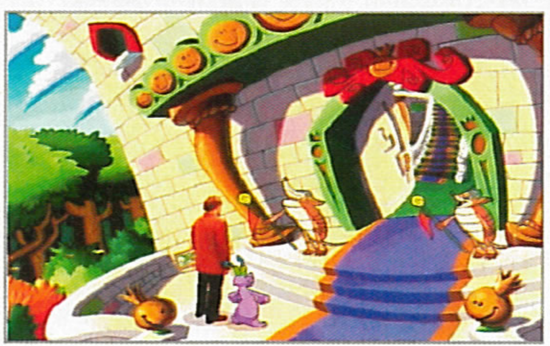
Le graphisme du jeu est absolument superbe, regardez les photos qui accompagnent ce test pour vous en rendre compte. Tout est dessiné avec des perspectives complètement tarées, dans tous les sens. Les couleurs sont nom-

«C'est cool que vous soyez over-flippé sur les livres» Coco Flanelle.



▲ Comme dans tout bon jeu d'aventure, vous pouvez effectuer une sauvegarde à tout moment.

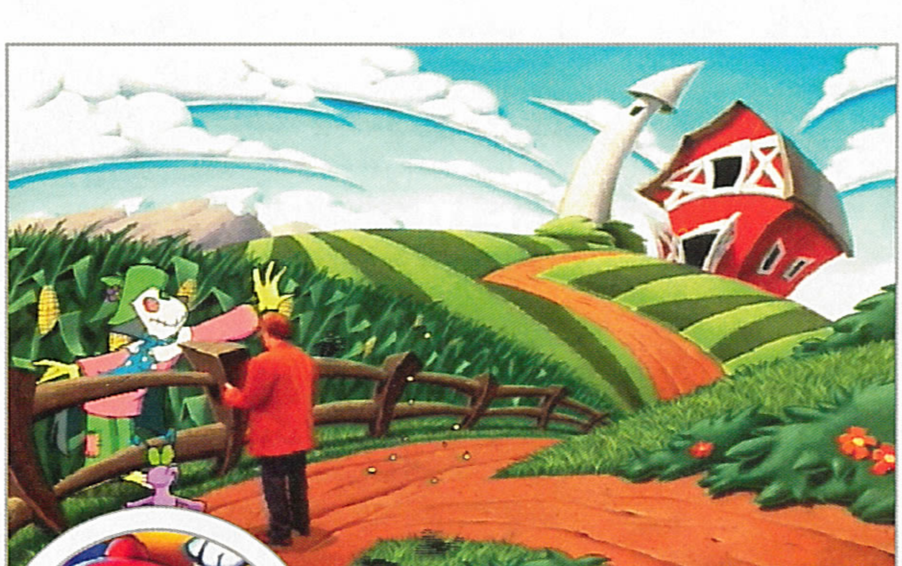






«J'aimerais avoir un gros engin comme vous» Marc Blanc.

■ CONFIGURATION MINIMUM 486/66, 8 MO DE RAM, S-VGA, CD 2X. (PENTIUM ET 16 MO CONSEILLÉ).
■ EDITEUR VIRGIN ■ DEVELOPPEUR BURST ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 1



◄ *Ce n'est pas un épouvantail, mais un émouvantail. Une vraie précieuse, super pédale et maniérée qui n'hésitera pas à faire des avances à nos deux héros.*

breuses et bien choisies, et surtout les animations des personnages sont excellentes. Un vrai bonheur de découvrir un nouveau lieu, à chaque fois.

Une bonne surprise

J'avoue avoir eu des réticences avant de me mettre face à Toonstruck. Un jeu mélangé dessin animé et acteur filmé, avec Christopher Lloyd en plus. Ça sentait plus le coup commercial qu'autre chose. Pourtant, très rapidement mes doutes ont disparu pour laisser la place à un véritable bonheur. Le jeu est bien foutu, bien designé, et a été écrit par des gens qui connaissent bien le domaine et pas seulement l'animation. De plus l'excellente qualité de la traduction française fait plaisir à voir, et attire ceux que l'anglais aurait sûrement rebutés. Et puis, et surtout, Toonstruck est très drôle. La plupart du temps, j'étais pété de rire devant mon écran. Et pourtant, beaucoup de vannes sont basées sur des jeux de mots, et je déteste les jeux de mots. Alors si en plus vous aimez ça, alors vous allez vous fendre la gueule du début à la fin.

De plus, les musiques qui accompagnent le jeu sont d'une très grande variété, puisant allègrement dans le répertoire classique, le dessin animé ou les airs folkloriques. Variées, mais toujours adaptées à la situation. En fait, la seule ombre au tableau vient du fait qu'il est impossible de se rendre directement, à l'aide d'une carte par exemple, d'un lieu à un autre. Dommage.

Les personnages sont attachants, les dialogues excellents, les décors et les musiques superbes, et l'aventure prenante : Toonstruck offre un cocktail parfaitement réussi.

Seb.

▲ *Voici la liste des objets que vous devez récupérer pour constuire la machine qui sauvera Mignonia.*

«Bon, je sais, je suis un crétin.» Seb

Bricabrac, l'ingénieur du roi dans son labo. Personnage fendard, Bricabrac est une sorte de mélange entre GéoTrouvetou et le professeur Tournesol. Il ne comprend rien, il oublie tout et il s'embrouille tout le temps. ▼





+ Voix et traduction en français de qualité exceptionnelle
+ Graphismes façon dessin animé déjanté
+ Humour souvent fendard
− Impossible d'aller d'un lieu à un autre directement
− Les jeux de mots parfois un peu lourds



Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !



■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 120 32 MO CD 4X ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS
■ DEVELOPPEUR EA SPORTS CANADA ■ TEXTE ET VOIX FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 2



Déjà 97. Eh oui, pas besoin de consulter le calendrier, les simuls d'Electronic Arts rythment les saisons. Fifa 97 se montrera-t-il à la hauteur du très réussi NHL 97 ?

Fifa 97

Jeu de foot raté - Tous joueurs - PC CD-Rom





▲ Wouah ! c'est super beau. Matez donc ces mouvements super réalistes.

EN DEUX MOTS

Ils ont juste oublié qu'un jeu de foot doit avant tout être fun et jouable. Fifa 97 est très beau, très lent et on ne retrouve pas le plaisir qu'on avait sur Fifa 96. Comme dirait l'autre : "Trop de Fifa tue Fifa !"

Ah c'est sûr, on en attendait beaucoup. Lors de notre visite au Canada, on s'en était pris plein les mirettes. La nouvelle technologie Virtual Stadium d'Electronic Arts Sports était drôlement impressionnante. Dans la lignée de tous les softs 3D actuels, les joueurs n'étaient plus seulement de petits tas de pixels misérables mais de véritables objets articulés. Et pis attention, les mouvements avaient été carrément capturés avec notre star nationale, le beau David Ginola. Oui, on s'attendait à quelque chose de grand.

Puis vint le test

Et nous avons commencé à déchanter. Ça nous a laissé un goût amer dans la bouche - et pas seulement à cause du Gatorade. Fifa 97 est magnifique, nous n'allons pas revenir là-dessus. Tout au plus peut-on remarquer que tous ces joueurs ont la même texture du visage (à la différence de NHL 97) et a-t-on un peu l'impression de se retrouver au milieu de l'émission "Temps X" avec des clones des frères Bogdanoff. L'interface est toujours aussi réussie, on peut jouer avec les équipes actuelles (internationales, nationales, amicales...), il y a même une option de jeu en salle. Tout ça est très bien. Seulement voilà, je ne me suis pas beaucoup amusé. D'abord c'est très lent (testé sur un Pentium 133), et puis la jouabilité semble à moitié travaillée. À la rigueur, le mode simulation (contre arcade ou action) est le plus intéressant. Bref, je ne vois pas l'intérêt de passer à Fifa 97. Et puis je ne suis pas un cas isolé. Lors d'une interview du groupe de rap, I AM, pour notre confrère *PlayStation Mag*, nous avons joué à Fifa 97. Ce fut aussi la déception pour ces marseillais qui ne jurent pourtant que par Fifa 96. T'sais quoi, maudit ? C'est des "cakes" ces Canadiens !

Iansolo



+ Plein d'améliorations techniques et graphiques
+ Les équipes du moment
- C'est lent même sur une grosse config
- Le fun n'est pas au rendez-vous



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
90	80	70

CES LIVRES SONT...

...TA DERNIERE CHANCE !

STRATÉGIES & SECRETS





98F SEULEMENT

CREEZ VOS NOUVEAUX NIVEAUX avec DUKE NUKEM 3D

L'aventure continue...

Si tu as terrassé le dernier alien, pas de panique, tout n'est pas fini : grâce à ce livre, tu peux créer tes propres niveaux et écrire toi-même la suite de l'histoire, en utilisant les outils proposés par 3D Realms. Tous les secrets de la téléportation, des passages secrets, des miroirs et des effets spéciaux architecturaux et bien d'autres choses encore... ! GRATUIT : un CD-ROM avec plein de niveaux prêts à l'emploi, des versions shareware de jeux et en exclusivité un programme pour convertir tes niveaux préférés de Doom et Heretic en niveaux Duke Nukem 3D !

330 pages - réf. 2273 - 98 F
CD-ROM inclus

DUKE NUKEM 3D STRATEGIES ET SECRETS

Indispensable ! Ton guide de survie dans l'univers impitoyable de Duke Nukem 3D !

Toutes les missions, les armes, les commandes et les cartes, les meilleurs parcours et techniques d'assaut, les ennemis, bref tous les secrets des 28 niveaux ainsi que les meilleurs sites on line des accros de DN 3D. GRATUIT : un CD-ROM avec le premier épisode complet L.A. Meldown, des parcours-éclairs, des plans couleurs et des dizaines de versions jouables d'autres jeux !

300 pages - réf. 2201 - 98 F
CD-ROM inclus



En vente chez ton libraire habituel

B O N   D E   C O M M A N D E

à renvoyer à SYBEX - 1, villa Coeur-de-Vey - 75685 Paris Cedex 14 - Fax : 01 45 41 53 06 - Tél. : 01 44 12 61 30, accompagné de votre règlement.

OUI, adressez-moi
- ☐ DUKE NUKEM 3D STRATEGIES ET SECRETS
- ☐ NOUVEAUX NIVEAUX AVEC DUKE NUKEM 3D

+29 F (frais de port et d'emballage) TVA 5,5 % incluse. Je recevrai une facture acquittée dans mon colis.

Je joins mon règlement de .... F par :
- ☐ chèque bancaire ou postal (à l'ordre de SYBEX)
- ☐ Carte Bleue n° /_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Expire fin /_/_/ /_/_/

Date : ______________ Signature : ______________

NOM : ______________ PRÉNOM : ______________ ADRESSE : ______________

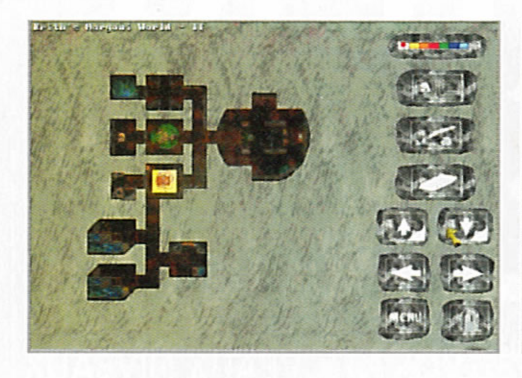
______________ CODE POSTAL : /_/_/_/_/_/ VILLE : ______________

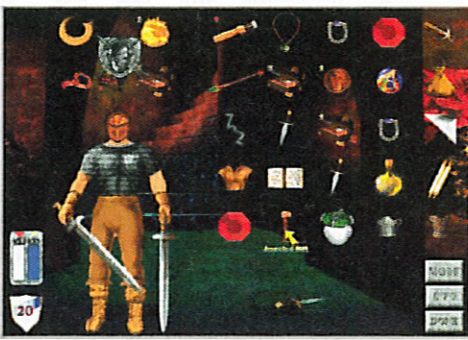
☐ Envoyez-moi vos nouveaux CATALOGUES (livres et logiciels) gratuits

DN/JS 12



SYBEX





Enfin la suite de la série Wizardry ! L'attente valait le coup. C'est magnifique, mais ce n'est pas un jeu de rôles comme son nom l'indique.

Nemesis

Aventure - Tous joueurs - PC CD Rom

The Wizardry Adventure



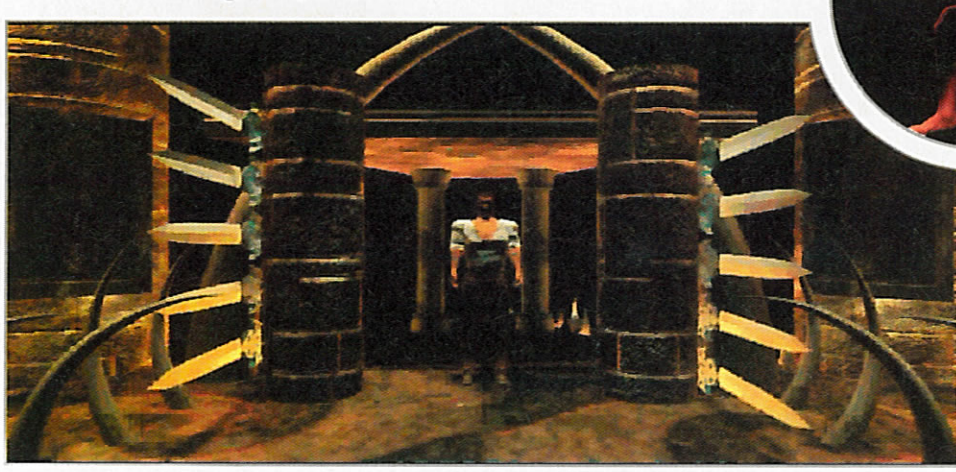




EN DEUX MOTS

Une aventure qui n'est pas un jeu de rôles et où les personnages sont plutôt rares. Ça se résume à un bastonnage en règle agrémenté de puzzles et d'animations magnifiques.

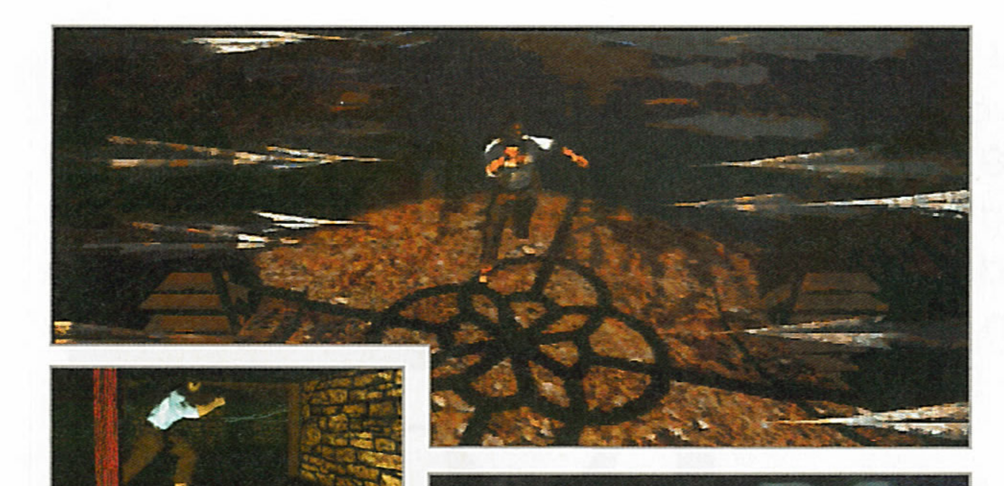
Le jeu débute dans une campagne paisible : un monde rupestre où vous évoluez, paysan tranquille sans rien d'exceptionnel. Et puis soudain tout frissonne : une ombre se faufile dans le ciel ensoleillé. Elle plonge sur vous, vous agrippe et repart alourdie par votre poids. Heureusement, un ami magicien veille sur vous : un coup de baguette magique vous libère des griffes assassines. Comme vous ne savez pas encore voler, vous chutez douloureusement sur un tapis de feuilles mortes. Le magicien vous conduit chez lui et vous explique l'horrible sort qui attend votre monde. Des ombres rôdent, prêtes à le détruire. Heureusement vous êtes là : sauveur magnifique en guenilles étoilées de trous. C'est beau, on croirait du Victor Hugo (NDLR : ouais, manque plus que "La tribu prophétique aux prunelles d'argent" !). Le but de votre quête est de retrouver des talismans qui vous permettront de vous débarrasser définitivement des sombres horreurs. À vous tout seul, vous allez défaire toutes les créatures qui se promènent dans les douze niveaux tout en récoltant les objets, talismans, etc., qui vous aideront dans cette élimination totale.



La lâcheté est une qualité

Ce jeu ne reprend pas exactement la suite de la série Wizardry : ce n'est pas un jeu de rôles. Vous êtes seul, les interactions avec les autres personnages sont minimes : il y a très peu d'échange, pas de possibilité de voler ni

■ THE WIZARDRY ADVENTURE - NEMESIS ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 CD 4X, 8 MO
■ EDITEUR SIRTECH ■ DEVELOPPEUR SIRTECH ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEUR 1







▲ Des morts variées vous sont offertes.

Une durée de vie d'une centaine d'heures.

▼ Les monstres que vous rencontrez sur votre chemin ne sont pas tous bon à tuer. Certain vous alderont.



butin, ni, euh, dans le ciel. Le premier lieu où vous vous trouvez est un village abandonné, Galican. La plupart des maisons sont vides, mais vous ne pouvez pas y pénétrer. Le héros est malheureusement d'une honnêteté scrupuleuse, il ne dépouille que les morts. Les déplacements sont précalculés. Vous vous déplacez case par case, comme dans Dungeon Master. Chaque action amenant une progression dans l'intrigue est soulignée par une animation. Elles sont nombreuses et chacune est de qualité. Le personnage est plus ou moins immobilisé : pas de possibilité de bouger la tête, de sauter ou quoi que ce soit d'autre. On dirait Fishbone avec sa nouvelle tenue de motard. Celle en plâtre, depuis qu'il fait des cascades sur le périphérique pour faire rire ses potes du SAMU. Bref. Le principe du jeu est à peu près le même que celui de Dragon Lord en plus réussi. Autant dire que les spécialistes du JdR seront déçus. C'est assez étonnant de la part de Sirtech, la série Wizardry étant par définition LE jeu de rôles sur micro.

Une interface maladroite

Le menu principal est bien fait, mais l'interface n'est pas des plus aisée. Le dépôt d'un objet dans l'inventaire n'est pas immédiat. Il oblige à faire apparaître la barre des statuts, puis à cliquer pour passer sur l'inventaire et enfin y déposer son objet. Un mécanisme lourd à gérer pour peu de chose. Voilà un précieux temps de perdu au moment des combats. Il existe cependant des raccourcis clavier, mais ils ne sont pas assez nombreux. L'utilisation des sorts est difficile : il faut mettre une amulette dans une de vos mains, puis choisir le sort et enfin passer en mode combat pour le lancer. Durant un combat, cette tactique vous mène à votre perte, elle est beaucoup trop lente.

Le graphisme en S-VGA est splendide et les animations sont superbes : chaque étape du jeu, vos diverses morts, le moindre placard ouvert donnent lieu à une animation. Le milieu sonore est bien flippant et varie suivant votre situation. Plus un ennemi est proche, plus la musique est stressante.

C'est magnifique, mais ce n'est pas un jeu de rôles.

Cadeau Bonus

Le coffret comporte cinq CD. Quatre pour Nemesis, un pour les démos jouables des futurs jeux de Sirtech : Deadly Games(la suite de Jagged Alliance) et Shadows Over Riva. Il contient aussi un livret, "Bienvenu sur le monde de Nemesis", qui vous guidera pas à pas à travers les difficultés que vous rencontrerez, et un parchemin récapitulant les sorts. J'insiste, mais décidément voilà une preuve de plus que Sirtech a décidé de s'adresser au grand public. Ceux-ci sont peu nombreux, mais suffisants pour la réussite de la quête. Le jeu a une durée de vie d'une centaine d'heures. Il est très beau mais sa linéarité est dérangeante. Il mérite cependant le détour et saura vous apporter des sueurs froides.

Kika



▲ Le forgeron vous échangera une superbe épée contre un objet rare.



▲ Le magicien vous donne votre premier sort.

+ Le graphisme est superbe
+ Les animations sont réalistes
+ Les bruitages sont prenants
- La force de certains monstres



Test

■ RAVAGE D.C.X. ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 75, CD x 4,8 Mo DE RAM
■ EDITEUR INSCAPE ■ DEVELOPPEUR RAINBOW STUDIOS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEUR 1

Est-ce qu'un jeu peut se contenter d'être joli pour être intéressant ? Fait-on encore de la bonne soupe dans de vieux pots un peu pourris ?



Ravage D.C.X.

Arcade - Tous joueurs - PC CD Rom









EN DEUX MOTS

Un des styles de jeu les plus basiques qui soit : on déplace un curseur sur de belles images pour tirer tout ce qui bouge. Pas très évolué, mais bien joli.

En général, j'oublie joyeusement de vous faire partager les scénarios des jeux d'arcade, à cause de leur tendance à être aussi consistants qu'un vieux sandwich SNCF rassis. Mais celui de Ravage D.C.X. vaut le détour, et mérite d'être résumé en quelques mots. Bon, alors des scientifiques font des expériences, ils ouvrent des portes vers d'autres dimensions, portes à travers lesquelles les Nécrons en profitent pour débarquer sur la Terre et nous foutre la raclée de notre vie. Les Terriens deviennent de vagues esclaves, mais heureusement quelques rebelles s'organisent. Finalement les rebelles se prennent une belle raclée aussi, et il n'en reste plus qu'un, Eugène Jenkins, un ancien dentiste.
Un ancien dentiste, qui va sauver la Terre en partant se battre contre des extraterrestres dans d'autres dimensions. Putain, ça c'est du scénario.

Remarquez, je rigole, mais au fond on s'en tape un peu de l'histoire. ce qui compte c'est l'action et la baston dans un jeu d'arcade, non ? Et justement, tiens, est-ce que Ravage D.C.X. nous file notre dose de tout ça ?
Pas trop, justement, c'est un peu le problème.
Le concept du jeu est d'un classicisme étonnant : des scènes 3D précalculées où vous êtes baladé, où des tonnes d'ennemis se promènent et virevoltent en tous sens ; tandis que vous essayez de les dégommer en déplaçant un viseur à la souris et en leur tirant dessus avec le bouton, de la souris également. Basique. Un peu lourd même, tout juste plus interactif qu'une borne d'achat de tickets de train à écran tactile. Malgré tout, Ravage D.C.X. est sauvé par la qualité de ses graphismes, justement. Les scènes 3D sont réussies, parfois très réussies même. Rien que pour cela, on se force puis on se met à prendre du plaisir à tirer sur les méchants, rien que pour découvrir les scènes suivantes. Tout ça fait penser à Deadly Tide, testé le mois dernier.
Alors Ravage D.C.X. est à réserver à ceux qui veulent de beaux graphismes et un jeu simple, peut-être une bonne entrée en matière pour ceux qui débarquent tout juste dans notre joli monde des jeux vidéo, un soft pas trop compliqué.

Seb

+ Certains niveaux sont très réussis graphiquement
+ Simple d'accès, idéal pour les débutants
- Les explosions sont assez pitoyables.
- Les bruitages font un peu pétard mouillé.



Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !





TOP GUN
La réplique exacte
du manche F4 Phantom
de Top Gun : l'ultra précision !

• 399 F TTC

PHAZER PAD
Le premier joypad
digital et analogique
à 8 boutons programmables :
l'arme absolue !

• 399 F TTC

GRAND PRIX 1
Le seul volant avec pédales analogiques
intégrées pour exploser tous les records !

• 749 F TTC

Le Maître de l'accessoire PC désormais à votre portée !



DISTRIBUTEUR **FRANCE** : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56200 LA GACILLY
Tél. (utilisateurs) **02 99 08 90 77** - Tél. (revendeurs) **02 99 08 90 88** - Fax : 02 99 08 94 17
SUISSE ROMANDE : LOGICOSOFTWARE - CP-126 - 1000 LAUSANNE 19 - Tél. 021 / 616 52 12 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Avenue Roodebeek, 30 - 1030 BRUXELLES - Tél. 00 32 735 23 63 - Fax : 00 32 735 31 89

Chic, voilà Leisure Suit Larry 7, un jeu d'aventure drôle, très chaud qui deviendra un classique au même titre que son prédécesseur.





Leisure Suit Larry 7

Aventure - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Pour le nouveau Larry, Sierra a cartonné. Il est encore meilleur que le dernier, autant par sa qualité technique que ses dialogues.

Aujourd'hui, je me suis réveillée pleine de boutons. Une allergie, de la bouffe pas fraîche ? Non même pas, une bête question d'hormones. Pour faire baisser le taux d'hormones, pas question de compter sur mon entourage. Avec ma face bubonique, même les testeurs me fuient. Alors, quand j'ai vu que Sierra sortait le septième Leisure Suit Larry, j'ai sauté sur l'occasion.

De la concurrence pour le Club Med

Car amis lecteurs, Larry est une super occasion de partir en croisière amoureuse. Que de spectacles affriolants pour vos yeux. De superbes créatures se promènent plus ou moins dévêtues sur ce navire. Dès l'accueil, vous ressentez l'appel de l'Eros devant la capitaine de charme. Mais le combat est dur et beaucoup sont rebelles à vos attraits répulsifs. Car Larry n'a pas changé d'un pouce. Il est aussi laid et maladroit que dans les anciens jeux. Une seule solution pour pallier votre physique désavantageux : gagner les concours organisés pour devenir la coqueluche de ses dames et peut-être plus si affinités. Pour les gagner,





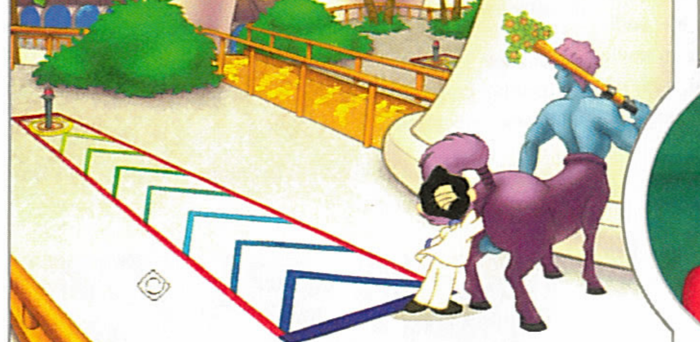
▲ Le joli chien chien. Pas de poison à votre disposition pour vous en débarrasser.





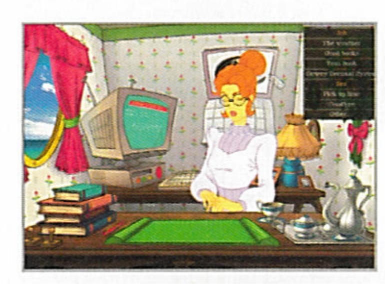
L'humour est omniprésent et les dialogues souvent à double sens





▲ Les pires actions sont à envisager.

vous devez visiter le navire pour récupérer des objets comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte. Les dialogues avec les personnages sont très importants : ils vous donneront une foule de renseignement sur la manière de les utiliser et le pourquoi. Larry ne représente pas que des histoires de fesses. Il comporte aussi des dialogues époustouflants. L'humour est omniprésent et les discours souvent à double sens. Difficile de tout saisir du premier coup : il y a toujours des détails qui échappent, et quand on revient sur le personnage on trouve de nouveaux trucs encore plus marrants que les précédents. Le travail au niveau des dialogues est impressionnant : durant toute la durée du jeu, l'humour ne faiblit pas. Vraiment, chapeau les scénaristes !





▲ Votre chambre est la plus romanesque du navire.

Un personnage tout aussi important que Larry est là pour vous aider : le narrateur, qui au début vous donne des trucs pour vous sortir des situations délicates et ensuite vous soutient le moral par ses commentaires quelquefois allusifs.

C'est quand les gémissements ?

La qualité technique est au rendez-vous : la musique s'adapte parfaitement au scénario. Elle est variable et joue un rôle à part entière. Les bruitages sont magnifiques. Il ne faut pas hésiter à écouter aux portes. Vous en retirez un riche enseignement concernant les gémissements de tout genre. Il vous obligera à vous demander jusqu'où votre copine, ou copain, simule. L'interface est légèrement différente du dernier Larry : pas de barre de menu apparente, tout se fait par l'intermédiaire du curseur de la souris en forme de préservatif. Un simple clique vous donne accès au menu et à l'inventaire. Pour chaque objet, un menu apparaît vous invitant à différentes actions : prendre, utiliser et taper un verbe au clavier. Le graphisme est lui aussi réussi. Mais j'oublie de vous parler du truc que j'ai préféré, la chasse à la saucisse style "Où est Charlie ?" (d'après une BD pour enfants où l'on doit retrouver un personnage caché dans un dessin. Là c'est pareil, sauf qu'il s'agit d'une saucisse). Chaque fois que vous en trouvez une, elle se met à danser sur une musique rythmée. C'est génial.

kika

+ La musique.
+ Les dialogues humouristiques.
+ Les personnages.
− Les scènes les plus chaudes sont en partie censurées



Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !

Interview de Al Low,
créateur de Leisure Suit Larry



Smoking de rigueur ; j'ai rencard dans un restau-péniche ultra chicos avec Al Low, le *padre* de la série des Leisure Suit Larry. La péniche tangue, j'ai la nausée, je mate mon reflet dans une baie vitrée : je suis ridicule, endimanché et gominé. Une serveuse gaulée en sirène m'invite à rejoindre ma table. J'hésite à lui toucher un sein, mais me souviens à temps que je suis dans la vraie vie et pas dans un jeu vidéo.

Joystick - Est-ce que Larry, c'est vous ?

Al Low - En fait pas du tout. Tout le monde croit que dans mes jeux, je raconte mes déboires sentimentaux. Or, je suis marié et heureux en ménage depuis plus de vingt ans.

Joystick - Alors comment l'idée de ce personnage vous est-elle venue ?

Al Low - J'avais envie depuis longtemps de parler de tous les problèmes sordides liés au célibat, mais sous un angle rigolo. Je trouvais que c'était une bonne source de gags. Il y avait dans ma boîte un type qui s'appelait Garry, et j'avoue que je me suis pas mal inspiré de lui, de sa vraie vie. J'ai changé la première lettre de son prénom, et puis après j'ai pris deux mots au pif dans le dico. Je suis tombé sur "Leisure" et "Suit".

Joystick - Vous n'en avez pas marre de pondre des suites à cette aventure ?

Al Low - Carrément pas du tout. Je m'amuse vraiment à torturer ce pauvre Larry ; et tant que ça fera marrer le public, je continuerai.

Joystick - On sent, dans vos aventures, que vous êtes très inspiré par le cinéma.





Al Low - C'est peu de le dire. Avant tout, je suis un fan inconditionnel de Black Edwards et en particulier de la série des inspecteurs Clouseau. Et puis j'adore évidemment les Z.A.Z. (NDLR : Zuker Abraham & Zuker, les auteurs de *Top Secret*, *Y a-t-il un pilote dans l'avion ?*, etc.) et bien sûr les Monty Pythons.

Joystick - À ce propos, vous avez jeté un coup d'œil au dernier CD des Pythons ?

Al Low - Oui, il est très marrant, mais je trouve Leasure Suit Larry 7 encore plus drôle...

NDLR: Oulah, mais ça frise l'hérésie ça ! C'est complètement différent. On peu apprécier les deux, mais... euh bon, à Joy on préfère les Pythons. Na !




sans miro,
tu vois rien !
SIMULEYES
miro
En vente partout !
miroMEDIA 3D
3D-ADVENTURE SET
3D-GAMES SET
GRAPHIQUE ET VIDEO
SOUND
miro
3D-ADVENTURE SET : Kit comprenant
• miroMEDIA 3D (carte graphique 3D)
• miroMEDIA Surround (carte son dolby)
• miroMEDIA 3D Fanatix (lunettes 3D)
• 2 jeux 3D
1990 F
3D-GAMES SET : Kit comprenant
• miroMEDIA 3D (carte graphique 3D)
• miroMEDIA 3D Fanatix (lunettes 3D)
• 2 jeux 3D
1490 F
Pour une fluidité exceptionnelle de votre affichage vidéo 2D/3D . En plus de la décompression MPEG, c'est la seule carte de sa catégorie avec une sortie TV. Livrée avec 2 jeux 3D
990 F
Offrez-vous le luxe du son Dolby Surround Pro Logic® pour un vrai son 3D !
590 F
3615 miroinfo
(2,23/min)
miro France
Tél : 01 46 12 03 12
http : //www.miro.com/fr

MACHINE PC CD ROM ■ DEVELOPPEUR LEGENDE ETATS-UNIS ■ EDITEUR ACCOLADE
■ CONFIGURATION MINIMUM 486DX2/66 ■ TEXTE ET VOIX FRANCAIS ■ NBRE DE JOUEUR 1 A 2

Merci à Rambo, Starwars, Alien, Evil Dead et maintenant à Star Control. Désormais, grâce à eux, je sais compter jusqu'à trois.

Star Control 3

Action-Stratégie - Nostalgiques - PC CD-Rom



Toutes les races aliens sont extrêmement bien vues. Quand on atterrit sur une planète colonisée par des non-humains, on se tape un bout de discute avec les autochtones bulbeux, on s'échange des vannes, des infos, l'intrigue avance, mais c'est quand même terriblement verbeux.

EN DEUX MOTS

Un concept original de conquête spatiale qui allie stratégie, aventure et shoot-them-up. Malheureusement, aucun des trois aspects du jeu n'est assez profond. Au final, Star Control 3 n'arrive pas à entretenir l'enthousiasme des premières heures de jeu.





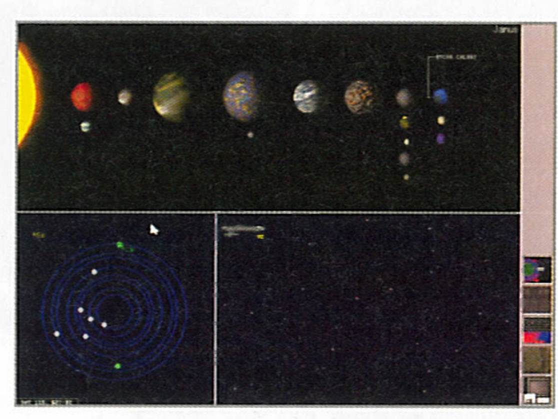
▲ Il n'y a pas grand-chose à gérer dans les bases, juste quelques curseurs à bidouiller ; et si vous avez la flemme, ça se fait même automatiquement.

Comme d'hab', c'est la merde. On croyait s'en être définitivement tiré dans Star Control 2 en détruisant le vaisseau amiral des méchants, mais non pas de bol, les emmerdes reviennent au galop (fallait bien trouver un truc pour que la saga continue). Alors le truc, le voilà : le voyage en hyper-espace ne fonctionne plus, et du coup toutes les colonies sont obligées de vivre en autarcie. Moi, empereur de la galaxie, j'envoie mes plus brillants chercheurs plancher là-dessus. Quelques semaines plus tard, ils me reviennent tout penauds avec comme conclusion de leurs travaux : "Comme le soulier, le continuum espace/temps, ça s'use." Alors voilà, l'espace/temps est usé, comme une vieille chaussure, à force d'avoir été trop utilisé.

Un seul vaisseau reste capable de franchir la distance qui sépare les étoiles : le mien, une relique d'une race aujourd'hui disparue. Ma mission : rallier toutes les colonies et surtout comprendre ce qui se passe dans ce foutu univers ; parce que, quand même, un univers c'est pas une chaussure, alors je vois pas vraiment pourquoi ça s'userait... Ça doit cacher quelque chose. Bon, d'accord, je vais sauver l'univers (mais ce coup-ci c'est la derche).

D'un côté, Star Control 3 est un jeu de conquête spatiale comme il en existe des myriades. On voyage d'étoile en étoile, on rencontre des extraterrestres tentaculaires, cubiques, gélatineux, maladivement agressifs ou génétiquement trouillards. On implante ses colonies, on gère des stocks, on construit des bases, on extrait du minerai... Rien de neuf, quoi. Mais en plus, Star Control 3 offre deux dimensions supplémentaires. La première, c'est une aventure. En voyageant de système en système, on découvre des reliques de civilisations disparues, une intrigue se noue, on fait des recherches, des alliés vous poignardent dans le dos, on découvre de nouvelles technologies, etc. Ça brise la monotonie, l'histoire est bourrée d'excellentes vannes ; mais les dialogues (quand on discute avec les aliens) sont un peu longuets. Et puis, dernier aspect de Star Control 3, les combats spatiaux se résolvent en shoot-them-up. C'est original, audacieux, et en plus on peut les zapper en mode automatique. Alors, Star Control 3 est-il le chef-d'œuvre que nous attendons tous ? Ben non. C'est malheureusement un soft vieux jeu, assez vite lassant dont aucun des trois aspects, stratégique, aventure, ou shoot-them-up ne mérite plus d'une poignée d'heures d'enthousiasme. Je vous ai déçu, là, non ?





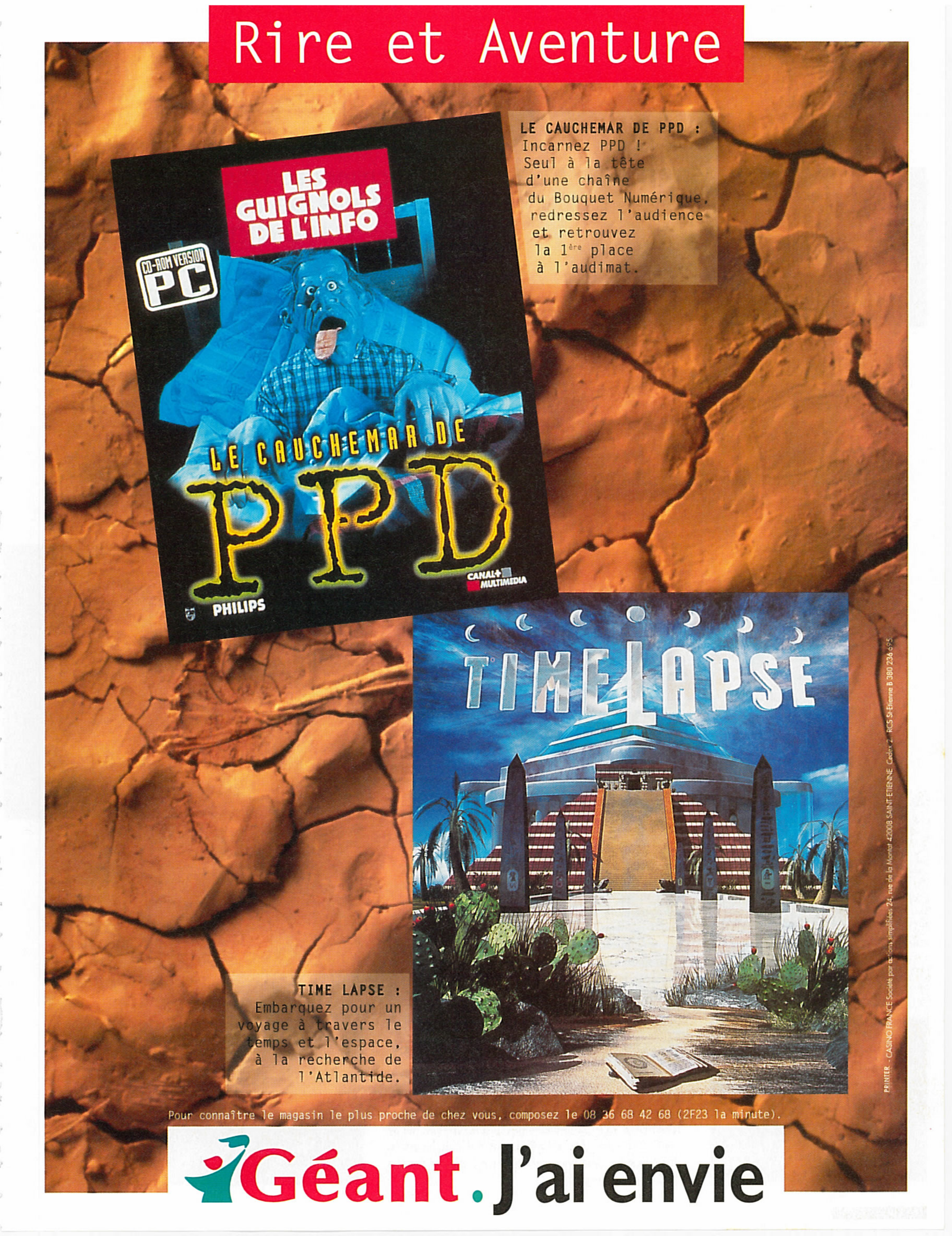
Toute la patte du jeu tient là-dedans : les combats spatiaux sont résolus par un shoot-them-up. C'est plutôt rigolo, surtout quand on joue contre un adversaire humain. ▼



Monsieur pomme de terre

- + Le principe de mélanger tous les genres.
- + Les races aliens, toutes bien vues.
- + De nombreuses excellentes vannes.
- − Amusant une poignée d'heures seulement.





Rire et Aventure
LE CAUCHEMAR DE PPD :
Incarnez PPD !
Seul à la tête
d'une chaîne
du Bouquet Numérique,
redressez l'audience
et retrouvez
la 1ère place
à l'audimat.
LES GUIGNOLS DE L'INFO
CD-ROM VERSION PC
LE CAUCHEMAR DE PPD
PHILIPS
CANAL+ MULTIMEDIA
TIME LAPSE
TIME LAPSE :
Embarquez pour un
voyage à travers le
temps et l'espace,
à la recherche de
l'Atlantide.
PRINTER · CASINO FRANCE Société par actions simplifiées 24, rue de la Montat 42008 SAINT-ETIENNE Cedex 2 · RCS St-Etienne B 380 236 695
Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).
Géant. J'ai envie





Archimedean Dynasty prend la relève de Subwar dans le registre du jeu d'action pour les tritons. "Ahr, das Cokpit !", comme diraient nos potes teutons de chez Blue Byte.

Archimedean Dynasty



Action/Stratégie - Tous joueurs - PC CD ROM



EN DEUX MOTS

Le monde aquatico-politico-futuriste décrit dans Archimedean Dynasty est très réussi. Les missions sont plutôt variées pour ce simulateur de



Bonne lumière, les amis ! Oui, bonne lumière. Ne croyez pas que je fasse un blocage sur l'heure d'hiver, mais figurez-vous que dans Archimedean Dynasty, c'est ainsi que les gens se disent bonjour. Bizarre ? Non, logique, car en 2661 la Terre - je devrais dire Aqua - est complètement recouverte par les eaux, et les être humains vivent sous les flots. Ouaip, une sombre histoire de guerre nucléaire au XXe siècle, et on en est arrivé là.

Un super background

Je m'appelle Emerald "Dead Eye" Flint. Flint, LE mercenaire. Pour des gars de ma trempe, c'est pas le boulot qui manque. Les habitants d'Aqua me respectent, car je connais les moindres recoins de la Fédération Atlantique, aussi bien que les sombres abîmes du monde des anarchistes. J'ai arpenté les villes aquatiques de l'Union des clans arabes, lieux de fastes et de perdition. Et je suis tristement célèbre dans le Shogunat russo-japonais. Mais depuis peu, tout le monde semble être devenu fou. Des sectes meurtrières partent en pèlerinage vers le Nord, où des scientifiques tentent de créer des hybrides hommes-poissons. Pendant ce temps, à Gibraltar, la plus grande armée de pirates de tous les temps est en train de se rassembler derrière les murs de la forteresse. Et je vous parle même pas du gigantesque raz de marée qui a déjà fait des milliers de victimes. Soudain, distinguer les bons des méchants n'est plus seulement une question d'argent...



Là vous êtes mort. Vous servirez de maison aux petits crabes, donc. ▼





À Gibraltar, la plus grande armée de pirates de tous les temps est en train de se rassembler derrière les murs de la forteresse.



▲Comme d'hab', vous pourrez upgrader votre submersible (armes, shield, générateur, tourelles, logiciels) dans les dépôts des bases.

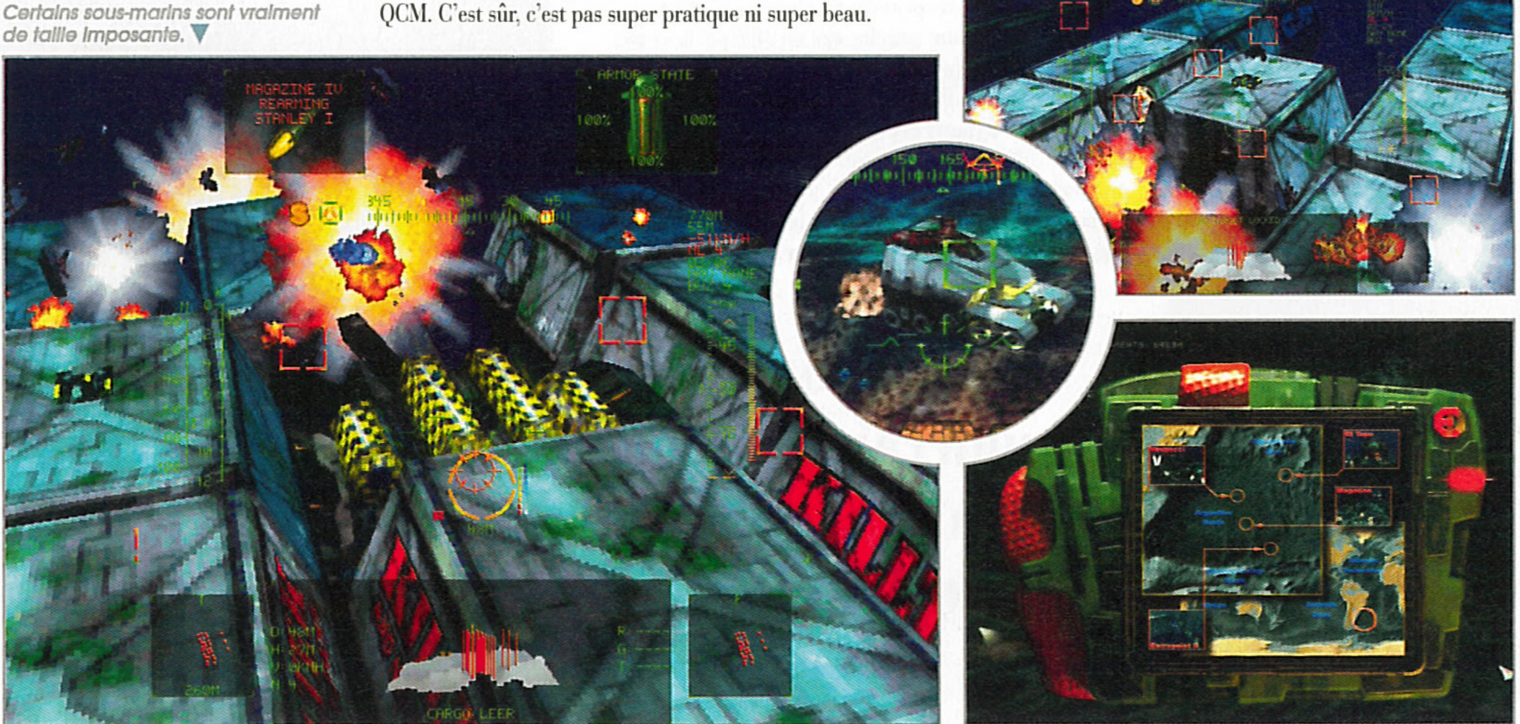
Pas de problème, le monde d'Archimedean Dynasty est très tripant. Toutes les bonnes idées de la littérature d'anticipation se retrouvent ici habilement exploitées, au contraire de "Waterworld".

Les fonds marins, c'est pratique pour la 3D

Pour résumer on pourrait dire que l'on a affaire à une sorte de Privateer sous-marin. Tout au long de soixante missions, vous serez amené à rencontrer les différentes factions d'Aqua. Chaque faction, ou chaque base, donne lieu à un écran en images de synthèse légèrement animé. En cliquant sur les noms des bâtiments, une petite fenêtre s'ouvre dans laquelle on peut voir l'intérieur du bâtiment et discuter avec les personnes qui s'y trouvent grâce à un système de QCM. C'est sûr, c'est pas super pratique ni super beau.

On est loin d'un Wing Commander IV. Mais bon, un jeu, c'est pas que de la vidéo. Les dialogues d'Archimedean Dynasty (texte seulement, pas de voix digitalisées) sont d'ailleurs de très bonne facture : humour, style décoincé et adulte. En tout, plus de 100 personnages à rencontrer. Ça commence mal. Je me fais pourrir la gueule par El Topo pour avoir raté une mission précédente. Pour me rattraper, on m'envoie détruire des débris de vaisseaux anarchistes, qui perturbent le sonar de la base. Une occasion de faire connaissance avec l'interface et le moteur graphique. Ce sont des petits malins, les gars de Blue Byte. Sous l'eau, le champ de vision est naturellement très réduit. Pas étonnant alors que l'affichage soit plutôt fluide, même pour du 65 000 couleurs. C'est bleuâtre, mais les textures, vaisseaux et décors sont tout ce qu'il y a de plus honnêtes. Et puis piloter un submersible monoplace, c'est toujours mieux que de trimer dans un caterpillar par 3 000 brasses

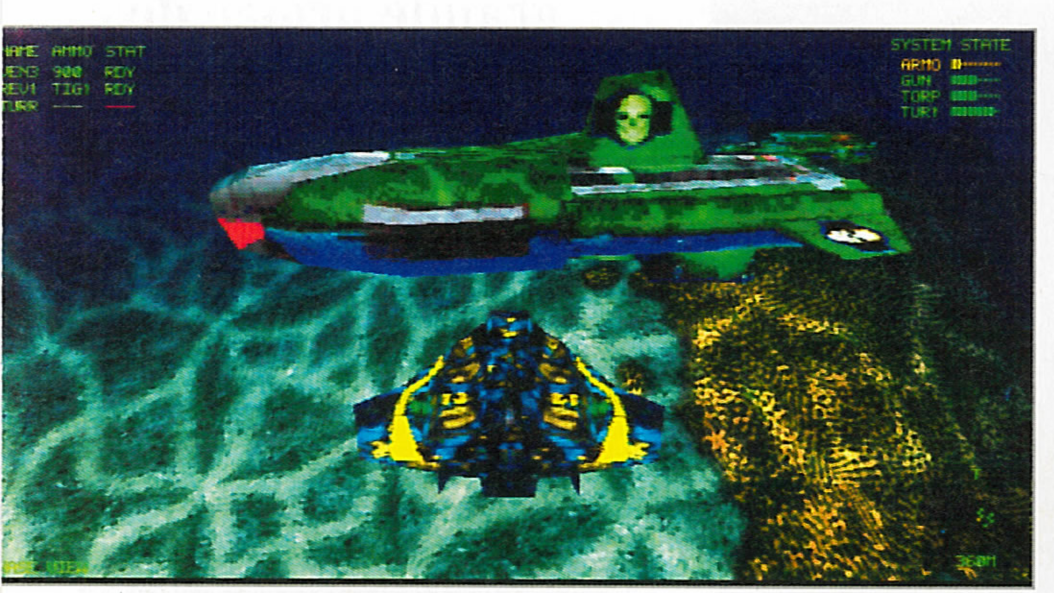
Certains sous-marins sont vraiment de taille imposante. ▼



Test

Archimedean Dynasty

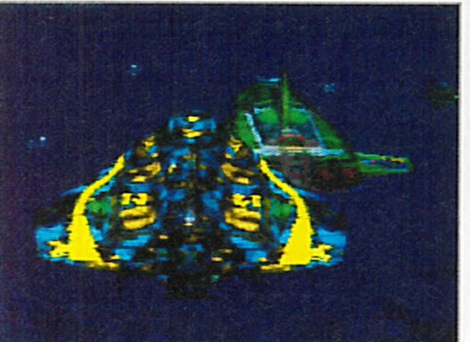
■ ARCHIMEDEAN DYNASTY ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 16
■ EDITEUR BLUE BYTE ■ DEVELOPPEUR BLUE BYTE ALLEMAGNE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE



▲ Le S-VGA en 65 000 couleurs tient ses promesses, même si la profondeur de champ n'est pas très grande. Hé, coco ! On te rappelle que ça se passe sous l'eau...

Pas de problèmes, le monde d'Archimedean Dynasty est très trippant.







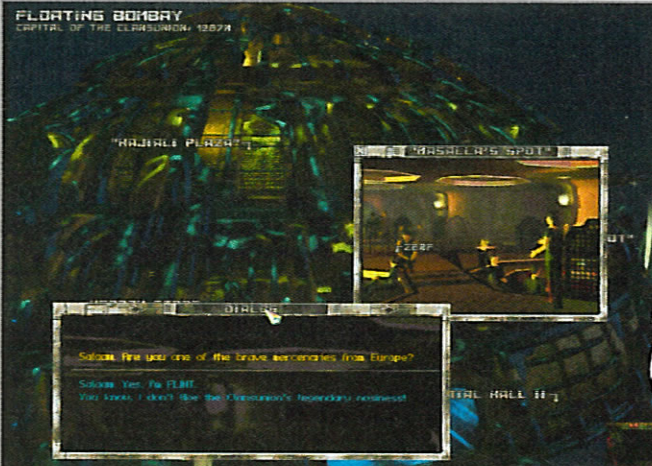
de fond à charrier de la boue et des nodules polymétalliques. Les commandes (nombreuses, on a affaire à un simulateur avec briefing, navpoints et tout le toutim) mettent l'accent sur l'utilisation des sonars (passifs et actifs) et l'inertie du milieu aquatique. Par exemple, vos ennemis vous repèreront au bruit, et vous disposerez de contre-mesures électroniques comme le buzzer, l'équivalent des flares en aviation. En tout, il y a quatre bâtiments à piloter. Chaque mission menée à bien permet de récolter du pognon et d'upgrader votre vaisseau.

Une bonne durée de vie et une difficulté progressive

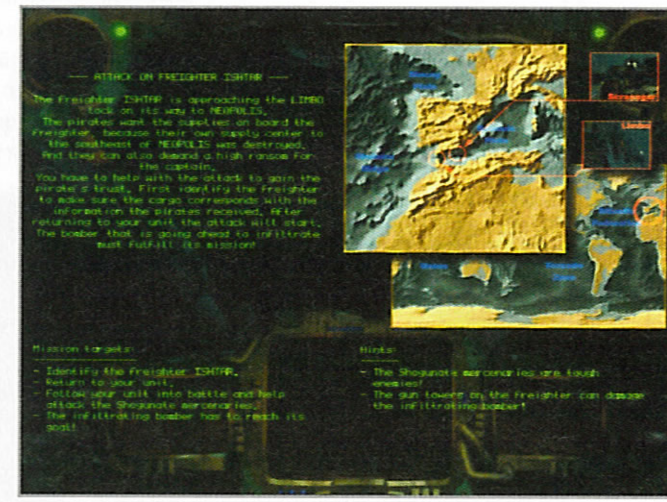
Point original : on peut équiper le vaisseau d'une tourelle de tir. Cette tourelle sera un allié précieux pendant les combats (comme un coéquipier), pour peu que vous l'ayez dotée d'un logiciel performant. En tout cas, Archimedean Dynasty bénéficie d'une bonne durée de vie et d'une difficulté progressive. Pour finir, la bande-son propose quatre musiques techno. Je vous conseille plutôt de les couper pour apprécier les bruitages d'ambiance dans le style grincement de tôle et autre Das Boot.

Iansolo

Pour résumer, on pourrait dire que l'on a affaire à une sorte de Privateer sous-marin.



▲ On découvre le scénario lors de dialogues et QCM. Apparemment, Blue Byte n'a pas voulu forcer sur les scènes cinématiques. C'est un choix.



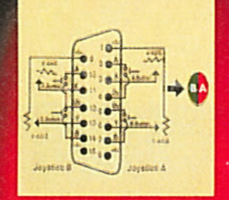
▲ Les briefings de mission sont très précis avec des conseils tactiques ; ils sont aussi utiles pour l'équipement du vaisseau.

+ La toile de fond et le scénario progressif
+ Les "hints" pour les missions
− Un trop faible champ de vision



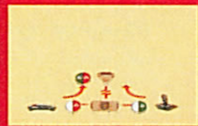


L'un des problèmes les plus ennuyeux sur PC vient d'être résolu !

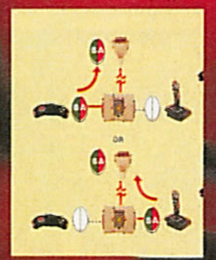


Etant donné la conception adoptée pour les ports jeux, tout IBM PC supporte deux joysticks (1&2) possédant chacun seulement deux boutons "feu".

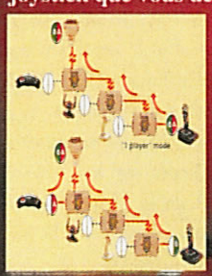
Les joysticks possédant 4 boutons, ainsi que les joysticks équipés de manette des gaz et de gouvernail ou de commandes auxiliaires doivent utiliser les contrôles du deuxième joystick (2).



En mode "2 joueurs", les deux joysticks peuvent être activés en même temps pour vous permettre de jouer aux jeux à deux joueurs. Mais dans ce cas, les fonctions avancées des joysticks ne sont pas supportées.



En mode "1 joueur", l'Alfa Twin vous permet de passer d'un joystick à l'autre, en ayant accès à toutes leurs fonctions.
Il vous suffit pour cela d'appuyer sur le bouton "feu" du joystick que vous désirez utiliser.



AUTO SWICTH
MULTI JOUEURS

Vous pouvez connecter en cascade jusqu'à quatre joysticks différents à sélectionner selon vos besoins.

Par ailleurs, le câble d'une longueur de 1,8 m vous permet de placer l'Alfa Twin où vous le désirez sur le devant de votre bureau, de sorte à vous éviter d'avoir à brancher et débrancher votre joystick à partir du panneau arrière de l'ordinateur.



BIGBEN

Adresse : BIGBEN, rue de la voyette
Centre de Gros N°1, 59818 Lesquin cedex
Jeux : 03 20 90 72 10
Fax : 03 20 87 57 99

MS DOS 6.22 · 3.1 · 95

MACHINE PC CD ROM · CONFIG MINIMUM 486 DX 2 66 CD-ROM 4 x · TEXTE ET VOIX VF
EDITEUR BMG · DEVELOPPEUR INTERACTIVE STUDIOS LIMITED · NBRE DE JOUEURS 1 A 2

Inspiré du film *48 Heures,* chef-d'œuvre de Walter Hill avec Nick Nolte et Eddy Murphy, voici Firo & Klawd, un jeu de plates-formes qui, ô miracle, possède un vrai scénario !

Firo&Klawd

Plates-formes 3D - Tous joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS

Produit original pour le format PC, Firo & Klawd est un jeu de plates-formes en 3D isométrique, qui bénéficie de trois avantages de taille : il y a un vrai scénario, ça se joue à deux, et un pad six boutons est offert en prime. Seule ombre au tableau inhérente à bien des softs de ce type : la répétitivité.

Firo, c'est le gorille, un flic balèze, obtus, bouseux, qui réfléchit avec son gros flingue. Klawd, c'est le matou, la petite frappe démerdarde. Ces deux gars ont de gros pépins. Ils ont même vingt gros pépins pour être précis : les vingt parrains de la pègre new yorkaise qui ont lâché à leurs trousses toute une meute de criminels. Les deux comparses n'ont qu'une solution : s'associer, enquêter, et tirer sur tout ce qui bouge pour sauver leurs peaux d'animaux à fourrure.

Firo & Klawd est un jeu de plates-formes en 3D isométrique tout à fait classique : on avance, on ramasse des bonus (armes, points de vie, pouvoirs spéciaux, vies supplémentaires) et on zigouille à tout-va. On peut y jouer à deux en même temps sur le même PC. Seul, c'est l'ordinateur qui gère le second personnage. Toutes ces choses sont monnaie courante sur console, mais sur PC, ça mérite d'être signalé.

Mon PC émulé en PlayStation

C'est fort bien fait, joli et fluide. Les décors sont immenses et variés, parfois animés (rame de métro qui déboule) et interactifs (objets que l'on peut pousser). Quant à la maniabilité, j'aurais pu grommeler qu'elle est atroce au



clavier, mais on peut le reconfigurer et surtout... un pad six bouton est filé en cadeau bonus avec le jeu ! Du coup, je ferme ma grande gueule : la maniablité est O.K. J'avais jeté un coup d'œil à la version PlayStation de ce jeu, et je suis surpris de constater que la version PC est rigoureusement identique, pour ne pas dire meilleure car les accès-disque sont plus rapides (le lecteur CD de la PlayStation est un deux vitesses). Mais la grande nouveauté, c'est la présence d'un scénario. Il existe plusieurs manières de sortir de chaque tableau. Chaque sortie vous amène à un tableau différent. Une séquence cinématique, souvent jolie et marrante, fait le lien entre les deux scènes... Une histoire s'écrit ainsi, différente à chaque partie. Autre effort pour briser la monotonie : des niveaux bonus sous forme de ball-trap.

Mais malgré tout, Firo & Klawd souffre de cette maladie qui est aux jeux de plates-formes ce que le mildiou est à la vigne : la "répétitivité chronique". Les symptômes sont bien connus : tuer monstres, ramasser bonus, tuer monstres.

Monsieur pomme de terre



- \+ On peut jouer à deux en même temps
- \+ Les décors sont immenses et variés
- \+ Le scénario est original, marrant et interactif
- \+ La bande-son est excellente
- − C'est toujours la même chose : tirer et encore tirer
- − Les accès-disque sont assez nombreux



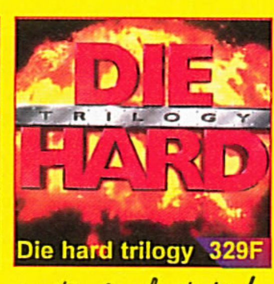
CD Lyre

Du lundi au vendredi 9h 18h30

Samedi 10h 15h



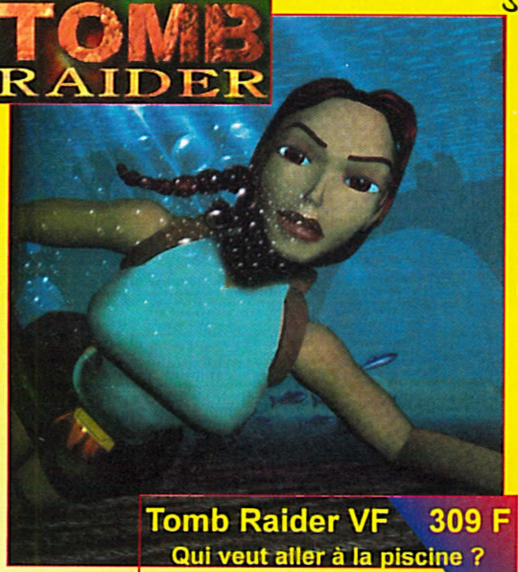

Alien Trilogy 329F


Daytona USA vf 325F

DIE HARD TRILOGY
Die hard trilogy 329F

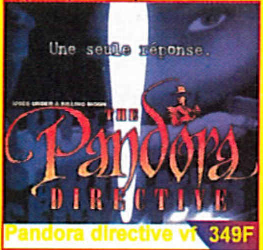
CIA KGB SPYCRAFT
SPYCRAFT VF Tél.

Si le 24 Décembre au soir quelqu'un pose sa main sur ton épaule et dis !

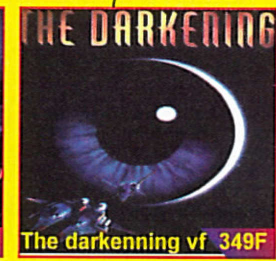


Tomb Raider VF 309 F
Qui veut aller à la piscine ?


Warcraft 2 vf 335F
Scenary disk vf 159F



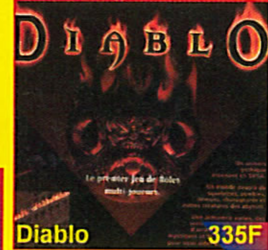
Pandora directive vf 349F



The darkenning vf 349F


Command et Conquer 295 F

"C'est toi qui a commandé Tomb Raider ?" te retournes pas... C'est lui !



Diablo 335F


RAMA vf 335F

Rally championship vf 319F

NOUVEAU MAGASIN
NOUVEAU MAGASIN
NICE (06)
8, RUE RANCHER
TEL : 04 93 62 95 45

VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOUS VOULEZ EN CREER UN ! REJOIGNEZ CD Lyre

CD Lyre c'est pour vous l'image, la publicité, la centrale d'achat, l'expérience. Tout pour vous développer passionnement !

CD X INTERACTIFS



(Photos dessous Diva X Ariana)

Angie et Miss Blondie NEW	Tél.
Big Boob Babes SUPER PRIX	199F
Cyberix	339F
CYBERXPERIENCE VF	329F
DIVA X ARIANA VF PROMO	295F
DIVA X Rebecca VF (new)	349F
Dirty Debutantes 1	299F
La villa	339F
Lipstick Lesbians	189F
Lolo Ferrari	259F
MASCARADES VF (3 CD) NEW	399F
Nadine Bronx the return new	349F
RÊVES INTÉRACTIFS NEW	339F
Sexy Zapping VF	249F
Space Sirens 2	299F
Tabatha contre Draghixa VF	349F

Le dernier B.ROOT est arrivé
Virtual présence 3 M&S vf 349F

Vitual présence 2 : Vicky vf	349F
Vitual présence 1 : Eve vf	349F
Virtual Détective vf	389F
Virtual Sex Shoot	319F
Coll Laetitia : X AMATEURS en vf :	
L'école de Laetitia	289F
Intimité violée	289F
ZARA WHITE :	
DBLE XPERIENCE 2CD VF	319F
TEMPLE DE L'AMOUR	319F

CD X MANGAS

Erotika Manga	349F
NIPPON obsession Hot Guide	59F
NIPPON obsession 2 video vf	249F
NIPPON obsession 3 video vf	249F
Plaisirs Mangas 1 vf	195F
Plaisirs Mangas 2 vf	195F
UROTSUKIDOJI COLL 3CD	349F

CD 4500 Photos à 189 F

4500 Photos classées par thèmes
VOYEUR 1 : 189 F VOYEUR 3 : 189 F
VOYEUR 2 : 189 F

CD 900 Photos GIF à 99 F

- Trio & more - More lesbos
-Sodo Spécial - Lingerie
- Blow job spécial - S.M. spécial

CD GAY

DAVID Burill	359F
Men in Uniform	299F

PACK 6 CDX : 449 F

1/ Hot Dog Girls of Florida
2/ Luscious Ladies in Lingerie
3/ Babe Patrol 4/ A Shot in the Pink
5/ Striptease 6/ Ecstasy Suites

Screamer 2 vf 235F

CD ROM PC

ABSOLUTE ZERO VF	289 F
ABUSE VF	299 F
ACTUA SOCCER VF	279 F
ALBION VF	335 F
ALIEN TRILOGY	Tél.
APACHE LONGBOW VF	339 F
ASSAULT RIGS VF	275 F
A TACTICAL fighter vf	335 F
AZRAEL'S TEARS	335 F
BATAILLE des ardennes vf	335 F
BATTLE ARENA TOSHINEN	Tél.
BERMUDA Syndrome	299 F
BIG RED RACING VF	289 F
CAESAR 2 VF	279 F
CHEVALIERS BAPHOMET	295 F
CIVILISATION 2 VF	335 F
CIVIL WAR VF	315 F
COMMAND ET CONQUER VF	299 F
C&C OPERATIONS SURVIES	129 F
CONQUEROR VF	289 F
CONQUEST NEW WORLD	319 F
CREATURES VF	245 F
CRUSADER NO REMORSE	245 F
CRUSADER NO REGRET	295 F
CYBERIA 2	319 F
CYBERMAGE VF	329 F
CYBERSTORM	329 F
DAGGERFALL	335 F
DEEP SPACE NINE	339 F
DESTRUCTION DERBY VF	285 F
DESTRUCTION DERBY 2 VF	
DOWN IN THE DUMP	349 F
DUNGEON KEEPER VF	Tél.
DUKE NUKEM 3D	285 F
300 NIVEAUX EN +	195 F
ECCO THE DOLPHIN	249 F
EARTH SIEGE 2 VF	295 F
EARTH Worm Jim 1+2 vf	285 F
EURO 96 VF	295 F
FIFA 97 VF	329 F
F1 GP2 VF	319 F
F22 LIGHTENING	329 F
FADE TO BLACK VF	245 F
FANTASY GENERAL VF	329 F
FATAL RACING VF	285 F
FINAL DOOM	289 F
FLIGHT SIMULATOR 6 VF	365 F
FLIGHT SIMULATOR 5.1 VF	365 F
DATA disk pour Flight S	329 F
FLIGHT UNLIMITED VF	275 F
FLYING CORPS	
FOOTBALL PRO 96	299 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF	345 F
GENE WARS VF	335 F
GENDER WARS VF	295 F
GENE MACHINE	275 F
GENESIA VF	349 F
HARDLINE	299 F
HARVESTER VF	309 F
HEART OF DARKNESS	Tél.
HERETIC	285 F
HEXEN DEATHKING VF	175 F
HIND	335 F
INDY CAR 2 VF	235 F
IRON ASSAULT VF	279 F
KICK OFF 96	319 F
KINGDOM 'O' MAGIC VF	325 F
LAND OF LORE 2 VF	Tél.
L'ENTRAINEUR VF	275 F
LIGHTHOUSE VF	335 F
LINKS LS	299 F
LORD OF THE REALM 2 VF	349 F
M.A.X	325 F
M.D.K	Tél.
MANIC KART VF	155 F
MAGIC GATHERING	335 F
MEGARACE 2	329 F
MIGHT ET MAGIC TRI	289 F
MONSTER MADNESS	269 F
MYST VF	345 F
NASCAR RACING 2	Tel.
NBA LIVE 96 VF	325 F
NEED FOR SPEED	315 F
NFS Special edition	335 F
NHL HOCKEY 96	335 F
ORION BURGER	289 F
PGA TOUR GOLF 96 VF	309 F
PHANTASMAGORIA VF	345 F
PHANTASMAGORIA 2	Tél.
PINBALL ILLUSIONS	259 F
PLAYER MANAGER 2	275 F
POLICE quest swat vf	325 F
PROPINBALL THE WEB	265 F
PSYCHIC DETECTIVE	339 F
QUAKE	329 F
RAYMAN VF	265 F
RIPPER	329 F
R & R ancient empire vf	309 F
ROAD RASH WIN 95	319 F
SCREAMER VF	235 F
SCREAMER 2 VF	235 F
SENSIBLE W soccer vf	195 F
SETTLERS 2 VF	335 F
SHADOW WARRIORS	Tél.
SHELLSHOCKS VF	279 F
SHIVERS VF	245 F
SHOCKWAVE ASSAULT	325 F
SILENT HUNTER VF	329 F
SILENT THUNDER	295 F
SIM ISLE	329 F
SIM TOWER VF	289 F
SIM TOWN VF	279 F
SONIC CD	295 F
SPACE HULK WIN 95	335 F
SPEED RAGE VF	289 F
STAR TREK KLINGON	Tél.
STAR TREK NEXT GEN	349 F
STAR TREK OMNIPEDIA	269 F
STEEL PANTHERS 2 VF	Tél.
STONEKEEP VF	309 F
S.T.O.R.M VF	325 F
SUKOY 27 VF	295 F
SUPER BUBSY	275 F
SYNDICATE WARS	335 F
TEAM F1	335 F
TERRA NOVA VF	315 F
Terminator fut schock vf	295 F
TIMELAPSE	Tel.
TIME COMMANDO VF	325 F
THE DIG	309 F
THE HIVE WIN 95	295 F
THEME HOSPITAL	Tél.
THIS MEANS WAR VF	309 F
TOMCAT ALLEY	249 F
TOONSTRUCK	329 F
TOTAL MANIA	289 F
TRACER	195 F
TRIVIAL PURSUIT	275 F
ULTIMATE DOOM	245 F
URBAN RUNNER VF Lost in town	335 F
VIRTUA COP	325 F
VIRTUA FIGHTER	335 F
VIRTUAL KART VF	249 F
VIRTUAL SNOOKER	355 F
WAGES OF WAR	Tel.
WING commander 4 vf	359 F
WITCHAVEN 2 VF	199 F
WORLD RALLYE FEVER	249 F
Z VF	295 F
ZIDANE FOOTBALL VF	329 F
ZORK NEMESIS VF	329 F

SUPER PROMOTION



Actua Soccer VF 199 F

VF : Version Française

CD Lyre GARANTIE

La Garantie de Confiance

Tant que votre commande n'est pas expédiée, vous pouvez l'annuler. Votre chèque vous sera renvoyé.

CD Lyre c'est comme ça !

COMMANDEZ PAR

Par Fax : 01 60 88 10 11

Par Téléphone 01 60 89 31 31



Par Courrier : CD Lyre 58, rue de Paris 91100 Corbeil



Nom: .... Adresse: ....
Prénom: .... Code Postal: .... Ville: ....
Tél. ....

Produits	Prix
Frais d'envoi	
Total	

Réglement : Chèque à l'ordre de CD LYRE
o Chèque o Mandat
o Contre remboursement + 38 F
o CarteBleue __/__ Date d'exp.
N°-____-____-____-____-

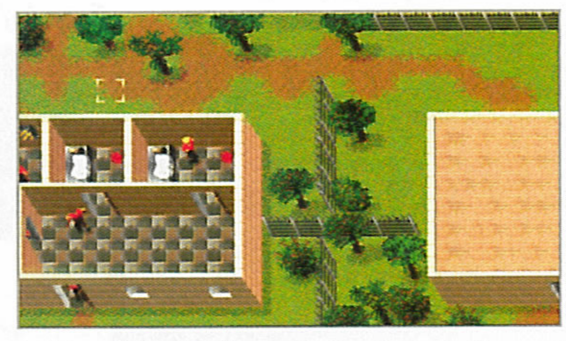
Signature.

o Je certifie être majeur+signature (pour les CD rom charme)

Frais d'envoi : 32 F (France metropolitaine) colissimo j+2. Materiel : 60F frais envoi
France éco j+5 : 24 F DOM -TOM -CEE : 60 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD

Tous les prix sont TTC sauf erreur typographique pour la durée de la parution, dans la limite des stocks disponibles. CD Lyre SARL au Capital de 100 000 F

Enfin un jeu où on peut gagner de l'argent en étripant son prochain. Évidemment ça ne peut être que la suite de Jagged Alliance.



Milieu urbain, désertique ou forêt, tout est possible

Deadly Games

Stratégie - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Le second volet de Jagged Alliance n'est pas révolutionnaire. L'éditeur et le mode multijoueur sont les seules réelles améliorations. La durée de vie est ainsi allongée. La difficulté des missions la rallonge encore plus.

Qui ne connaît pas Jagged Alliance ? Autant de monde ? Vous ne savez pas ce que vous avez raté. Heureusement, vous allez pouvoir vous rattraper avec ce jeu. Sirtech a en effet décidé de sortir un Jagged Alliance amélioré : Deadly Games. Le nom laisse présager des scénarios sanglants. Effectivement, il y a du sang. Car cela fait partie des plus : chaque blessé, chaque mort saigne et marque le sol de son empreinte. Très pratique pour pister les adversaires.

(Voix off) Le principe, le principe

Le voilà, c'est pas la peine de réclamer. Vous dirigez une équipe de huit mercenaires au maximum, choisis avec soin parmi soixante-dix. Vous pouvez engagez les pros (le plus cher = 10 000 brouzoufs) autant que les débutants, bien entendu suivant vos finances. Une heureuse surprise si vous vous souvenez du nombre de refus essuyés dans l'ancien jeu, quand vous proposiez à de super-mercenaires de vous rejoindre. Là, pas de problème.

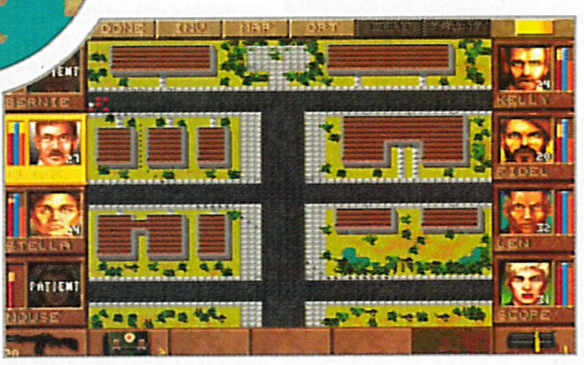
Le menu principal vous propose deux modes différents : simple joueur et multijoueur.

Le mode multijoueur propose les options modem, réseau et série. Les options modem et série ne permettent qu'à deux joueurs de se connecter, tandis que l'option réseau autorise jusqu'à quatre joueurs. Mais chaque personne doit être équipée d'un CD.

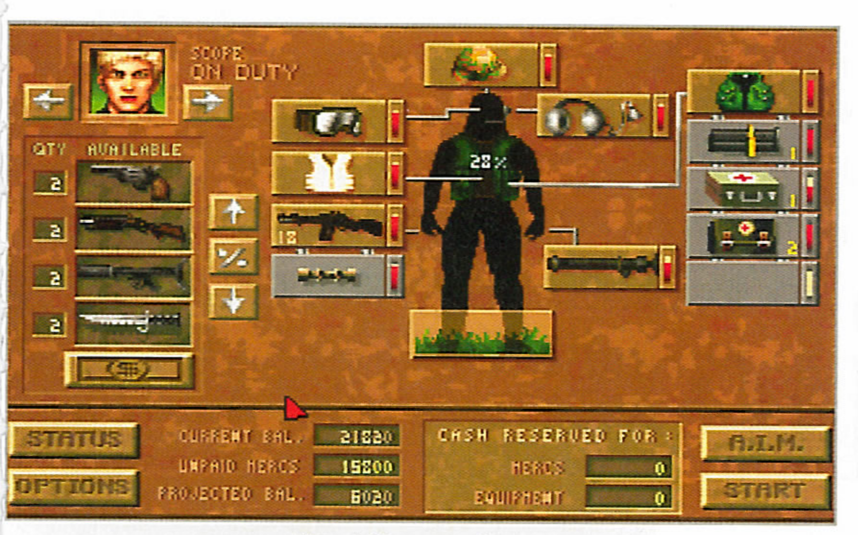
Le mode simple joueur permet d'accéder à une multitude d'options pour configurer les missions, ainsi qu'un tutorial pour faire connaissance avec le jeu. L'aventure peut être plus ou moins longue suivant vos désirs. Si vous les choisissez longues, votre équipe vous suivra jusqu'au bout. Pour les brèves, à chaque mission vous changez d'équipe.

Les missions sont beaucoup plus nombreuses et plus diverses que dans le jeu précédent. Une fois la mission débutée, les combats s'effectuent par tour comme pour UFO. Si vous ne parvenez pas à finir la mission dans la limite du temps qui vous est imparti, vous échouez et adieu la récompense : cette dernière est le seul argent que vous touchiez ; il est donc essentiel d'atteindre le but





Le menu de campagne permet de configurer vos missions de manière très précise.



désigné. Ne vous précipitez pas vers l'éradication pure et simple de vos adversaires, c'est une perte de temps si ce n'est pas demandé. Vous êtes aidé par de nouvelles armes comme le mortier, très efficace quand vous êtes planqué dans un coin et que vous arrosez l'ennemi. Sur le plateau de jeu, un objet non visible par votre équipe n'apparaît pas à l'écran. Il devient donc plus difficile de finir la mission et de récupérer les objets.

Rien de nouveaux sous le soleil?

Le changement le plus important est au niveau de l'interface. La richesse des options lui a permis de se développer en menu, sous-menu et sous-sous-menu. Elle est plus complexe et nécessite de lire le livret avant de commencer à jouer.

La musique ne s'est pas améliorée. Elle est vite fatigante, et vous l'éteignez avec soulagement pour n'entendre plus que les bruitages. Vos mercenaires interviennent plus souvent et n'hésitent pas à vous interpeller pour vanter leur mérites.

Le graphisme a évolué. Il est plus détaillé. Traces de pas, taches de sang, tout est là pour rendre le scénario plus vraisemblable. Donc graphisme et scénario plus travaillés et plus réalistes. Ainsi vous devez faire face à des prises d'otages, assassiner des gens, récupérer des CD-Rom, des disquettes, l'actualité quoi.

Les petites flaques rouges sont le sang versé durant le combat. Très artistique. ▼



Le best

Un éditeur de scénarios est à votre disposition pour créer vos propres missions. Sa simplicité d'utilisation permet au jeu d'avoir une durée de vie pratiquement infinie.

J'espère que je pourrai autant tricher qu'avec Jagged Alliance.

Et pour finir

Les amateurs auront du mal à accrocher car les missions, bien que nombreuses, ne sont pas évidentes à réussir. Mais ceux qui ont aimé le premier volet, passeront encore plus de temps sur ce second volet.

Kika

+ La diversité des missions
+ L'option multiplayer
– La musique

TECHN. 83 | DESIGN 78 | INTERET 70 Novice total / 91 Joueur confirmé

Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !

Envahir l'univers pour le bien de l'évolution. S'installer au-delà des frontières, construire des bases, toujours plus de richesses, rencontrer d'autres peuples, d'autres races et éventuellement se battre avec eux. C'est tout ça que Gremlin vous propose.

Fragile Allegiance

Stratégie - Non débutants - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Un jeu de stratégie et de conquête dans l'espace qui ne s'adresse pas aux débutants, tant il est riche et bourré d'options.



Heureusement, Fragile Allegiance est accompagné d'un mode Tutorial très bien fait. Je dis heureusement parce qu'au début, on est plutôt paumé au milieu de toutes ces options, ces tonnes d'unités différentes avec leurs fonctions, et tout et tout. Petit à petit, le jour se fait, on y voit plus clair, et après quelques incursions dans les pages du manuel (je n'arrive toujours pas à me décider à lire un manuel AVANT de jouer, trop impatient), tout devient lumineux. Il n'empêche que Fragile Allegiance est un jeu assez compliqué, à réserver à ceux qui aiment rester pas mal de temps devant une partie. Pour ceux-là, ce sera plutôt le pied.

Tout commence par une intro sous forme de petit film de propagande qui vous accueille joyeusement au sein de la TetraCorp, l'une de ces MegaCorporation qui contrôle l'univers en y faisant du business rageur. Pour alimenter son infernal développement, la TetraCorp a besoin d'hommes sans peurs et sans scrupules prêts à partir au fin fond de l'univers pour installer de nouvelles colonies dans des régions encore inconnues. Vous êtes l'un de ces aventuriers, et vous voilà à la tête d'une belle somme d'argent que TetraCorp vous prête généreusement (faudra les rendre les sous, tout de même, alors mieux vaut faire des bénéfices).

Venez sur ma colonie !

Vous commencez en vous installant sur un joli petit astéroïde prêt à être pompé de toutes ses richesses minières. Car telle est votre mission, rapporter le plus possible de matières premières à TetraCorp. Pour cela, vous devez contruire une colonie viable et productive. Vous devrez gérer plusieurs secteurs : humain, productif et militaire. Humain parce qu'il faut des hommes pour faire bosser



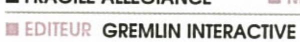
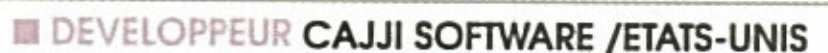
votre colonie, beaucoup en plus. Et pour les attirer, pour qu'ils aient envie de venir bosser chez vous, il faut que la vie sur votre colonie ne soit pas trop désagréable. Construisez-leur de beaux bâtiments d'habitation, des centres de loisirs, offrez-leur des hôpitaux ultra-modernes. Il faut les nourrir, tous ces gens, et ce n'est pas sur ces tristes astéroïdes que vous trouverez de chouettes supermarchés. Heureusement, vous disposez de la technologie nécessaire pour produire de la bouffe synthétique.

Ensuite, il faudra constuire des zones minières afin qu'ils bossent, justement. Et ces installations ont besoin d'énergie, alors hop, on construit des centres de production d'énergie solaire. Et il faut la stocker, cette énergie ; et il faut les stocker, toutes ces ressources minières extraites par vos hommes. Bref, vous l'avez compris, tout est lié, tout se recoupe, chaque bloc construit dépend d'un autre qui lui-même dépend d'un autre. Un vrai casse-tête de gestion, pas facile d'être le grand chef de cette colonie. Et encore, nous n'avons parlé là que de dix pour cent des différentes unités que vous pouvez construire sur votre colonie. Je ne vous parle pas des centres d'assainissement d'air, des neutrificateurs de gravité et compagnie.






■ FRAGILE ALLEGIANCE ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486 66 MHZ, 8 MB RAM, CD 2X
■ EDITEUR GREMLIN INTERACTIVE ■ DEVELOPPEUR CAJJI SOFTWARE /ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 A 8 EN RESEAU





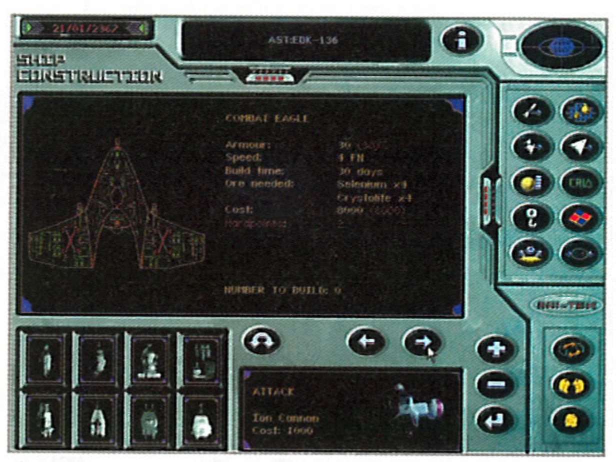

▲ Ça, il fallait s'y attendre, à force d'agacer les Aliens, on finit par se prendre des missiles sur le coin de la tronche.

Autres aspects très importants du jeu : l'exploration, le commerce et parfois la guerre. Car si certains jeux se contentent d'un lieu unique où vous devez contruire votre base puis la gérer et basta, dans Fragile Allegiance vous irez explorer l'univers et vous installer sur d'autres astéroïdes. Pour cela, vous devez construire des vaisseaux escortes, puis des tas de vaisseaux de combat en cas de mauvaises rencontres. Parce que vous n'êtes pas seul dans cette partie de l'univers, loin de là ; de nombreuses cultures Aliens y traînent et font la même chose que vous. Vous pourrez d'ailleurs faire du commerce avec eux, ou parfois, si les relations sont venimeuses, vous foutre sur la gueule.

Un interface simplissime

Difficile de présenter de façon exhaustive un jeu aussi riche et complet que Fragile Allegiance en deux pages. Nous n'avons d'ailleurs toujours pas parlé des graphismes . Fragile est l'un des plus beaux jeu du genre : toutes les unités, tous les bâtiments ont été dessinés en 3D, avec grand art. Une vraie réussite où l'on prend autant de plaisir à construire ses colonies, à les gérer, à faire du commerce qu'à se battre contre les autres races aliennes. Le tout servi par une interface irréprochable.

Seb



▲ Vous serez amené à rencontrer puis à discuter avec différentes races aliens. À vous de voir si vous voulez vous embrouiller avec eux ou faire la paix.

+ Graphiquement, une belle réussite pleine de finesse
+ Possible d'y jouer à huit en réseau
+ La grande richesse des possibilités offertes
– On est un peu perdu au début du jeu



MS DOS 6.22 · 3.1 · 95

PAYS USA · CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 100 · EDITEUR MICROPROSE
DEVELOPPEUR MICROPROSE/ETATS-UNIS · TEXTE ET VOIX VO · NBRE DE JOUEURS 1 A 8

Vous en rêviez, Microprose l'a fait : devenez maître d'Orion une deuxième fois. Au programme des festivités : colonisation spatiale, évolution technologique et diminution de votre temps de sommeil.

Master of Orion 2

Statégie - Joueurs confirmés - PC CD Rom



EN DEUX MOTS

Master of Orion 2 aurait été un très bon jeu de stratégie s'il était sorti il y a deux ans. Aujourd'hui, c'est un jeu de très bonne facture, mais au concept un peu dépassé.

Voilà exactement le type de jeu que j'adore et que je redoute à la fois. J'appelle ça une "trappe". On commence une partie un après-midi, on lève les yeux de l'écran, un an s'est écoulé. Mais Master of Orion 2 est un jeu de stratégie et de conquête de l'espace comme il en existe des dizaines, et qui ne fait pas beaucoup avancer le schmilblik du genre. Point positif, on est d'emblée familier avec le soft ; point négatif, on a l'étrange sensation d'y avoir déjà joué.

On incarne l'une des treize races de la galaxie : on fait des recherches technologiques dans une dizaine de domaines scientifiques, on explore, on colonise les planètes, on fait du commerce avec les autres joueurs, on échange son savoir scientifique, ou on le vole à son voisin, on invente de nouvelles armes, de nouvelles défenses ; et surtout, on se fout sur la gueule avec toutes ces merveilleuses trouvailles. L'interface est très intuitive et se charge de toutes les actions répétitives et autres gestions lourdingues. Master of Orion 2 est exactement le jeu que le premier Master of Orion aurait dû être... à un détail près, et qui gâche tout !

Lent comme une limace sous Temesta

Horreur ! Dès qu'il y a trop de choses à gérer pour l'ordinateur, le jeu se met à ramer, argh... C'est atroce j'vous jure. Sur la doc, ils précisent que le jeu tourne sur 486SX33 ! Techniquement, c'est sûrement vrai, mais dans la pratique, ce doit être strictement injouable. Déjà moi, sur un Pentium 100, je m'endors entre deux écrans. Tant pis, Master of Orion 2 aurait donc pu être un jeu génial, s'il était sorti il y a deux ans, et si les bi-processeurs P200 avaient été monnaie courante à l'époque. Ça n'était pas le cas, ça n'est d'ailleurs toujours pas le cas. Certains éditeurs habitent-ils la même planète que nous ?

Monsieur pomme de terre

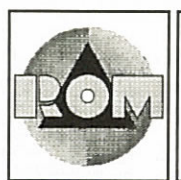
+ L'ordinateur se charge de toutes les gestions lourdingues
+ Une interface très bien réalisée
+ Une compile des meilleures idées depuis Elite en 80
- Atrocement lent, presque injouable



TECHN.	DESIGN	INTERET
60	83	82



Discussion à bâtons rompus avec un confrère extraterrestre : va-t-on se faire la guerre ? En tout cas pas faire l'amour.



MAGASIN DELTAROM :
65, Avenue Paul Doumer - RN 13
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 19h
Dimanche de 10 h à 13h
Ouverture exceptionnelle le Lundi 16 et 23 Décembre.

Vente par correspondance :
DELTAROM - 2, Rue Emile Pathé
BP 56 - 78401 Chatou Cédex
Tél : 01 34 80 95 00 - Fax : 01 34 80 95 44
Le Samedi, Tél au 01 47 08 08 30

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F

1942 Pacific Air War NF
Accross the Rhine NF
Aces Over Europe VF
ALIENS VF
Beneath Steel Sky VF
Betrayal krondor NF
BIOFORGE VF
CAESAR 1 NF
Cannon Fodder 2 VF
CIVILIZATION VF
COLONIZATION VF
Daedalus Encounter VF
Day of the Tentacle VF
Destruction Derby NF
DETROIT VF
Dragon Lore VF
ECSTATICA NF
DISCWORLD VF
F14 Fleet Defender NF
F-15 III NF
FADE TO BLACK VF
FIELDS of GLORY VF
FIFA SOCCER VF
Gabriel Knight VF
GOBLINS 1 + 2 VF
GOBLINS 3 VF
GUILTY VF
HELL VF
HI-OCTANE VF
INCA VF
INCA 2 VF
INDY 4 VF
KING QUEST 6 NF
KYRANDIA 3 VF
Lands Of Lore VF
LARRY 5 VF
L.B.A. VF
L'énigme de maître Lu vf
LOST EDEN VF
Lost in Time 1&2 VF
Magic Carpet + VF
Monkey Island VF
Monkey Island 2 VF
NASCAR RACING NF
NAVY STRIKE NF
NHL Hockey 95 NF
OUTPOST VF
OVERLORD VF
PIRATES GOLD VF
Player Manager 2 VF
Police Quest 4 VF
REBEL ASSAULT VF
RISE of the Triad NF
SAM & MAX VF
SIM CITY VF
Space Quest 4 NF
Streer Fighter II NF
Strike Commander NF
SUPER KARTS NF
System Shock VF
Terminal Velocity NF
THE HORDE
Theme Park VF
TILT VF
Transport Tycoon VF
Railroad Tycoon NF
U.F.O. VF
Under Killing Moon VF
Underworld 1 & 2 NF
US Navy Fighters vf
Who shot john. rock ?
WOODRUFF VF

NOUVEAUTES JEUX PC CDROM

ARENA 2 : DAGGERFALL NF	335 F	DOWN IN THE DUMPS VF	325 F	SCREAMER 2 VF	235 F
CLUEDO VF	295 F	GENE WARS VF	295 F	SPYCRAFT VF	355 F
COMMANCHE 3 NF	345 F	PANDORA DIRECTIVE VF	355 F	STEEL PANTHER 2 VF	335 F
CREATURES VF	245 F	Privateer 2 : The Darkening vf	335 F	TOMB RAIDER VF	285 F
DESTRUCTION DERBY 2 VF	325 F	RAMA VF	325 F	TOONSTRUCK VF	335 F
DIABLO NF WIN 95	345 F	RED ALERT : C&C VF	295 F	Ultra 3D Pinball Creep Night VF	275 F
DISCWORLD 2 VF	325 F	RISK VF	295 F	ZORK NEMESIS VF	345 F

ACCESSOIRES

GAMEPAD PC 4 boutons	95 F
QuickShot WARRIOR 5	125 F
QuickShot Super WARRIOR 5	175 F
QuickShot SKYMASTER	295 F
QuickShot Squadr Commander	690 F
THRUSTMASTER F.C.S.	545 F
THRUSTMASTER Volant T2	990 F
ThrustMaster Volant F1 GP	749 F
Volant + Pédalier MAD CATZ	545 F

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF	285 F
3D ULTRA PINBALL NF	265 F
A4 NETWORKS VF	265 F
ABUSE VF	295 F
ACES COLLECTION NF	245 F
ACES OF THE DEEP VF	195 F
Advanced Tact. Fighter VF	335 F
AH-64D LONGBOW VF	325 F
AH-64D KOREA DATA VF	195 F
ALBION VF	335 F
ALIEN TRILOGY	Tél.
Alone in the Dark 2 VF	145 F
Alone in the Dark 3 VF	235 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF	295 F
ARENA 2 : Daggerfall NF	335 F
ARMORED FIST 2 NF	345 F
ASCENDENCY VF	335 F
Astérix: Le défi de César VF	275 F
ASSAULT RIGS NF	275 F
ATF Data : Nato Fighter vf	145 F
AZRAEL'S TEAR NF	345 F
BAD MOJO VF	335 F
BATTLE ISLE 3 VF	295 F
BEDLAM VF	285 F
BERMUDA Syndrome VF	285 F
BIG RED RACING VF	295 F
BLUE ICE VF	325 F
BURRIED IN TIME VF	285 F
CAESAR 2 VF	275 F
CAPITALISM VF	Tél.
CASINO DELUXE NF	265 F
Chronicle Of the Sword VF	295 F
CIVIL WAR General VF	325 F
CIVILIZATION 2 VF	315 F
CLANDESTINY VF	325 F
CLOSE COMBAT	Tél.
CLUEDO VF	295 F
COMMANCHE 3 NF	345 F
Command : Aces of Deep vf	275 F
Command & Conquer VF	295 F
CONQUEROR VF	275 F
Conquest of New World VF	320 F
CREATURES VF	245 F
CRUSADE VF	315 F
Crusader : No Regret NF	275 F
Crusader : No Remorse VF	149 F
CYBERMAGE NF	149 F
CYBERIA 2 VF	295 F
CYBERSTORM NF	315 F
DARK FORCES VF	149 F
Davis Cup Tennis VF	295 F
DEADLINE VF	255 F
DEADLOCK NF	295 F
DEUS EX MACHINA VF	285 F
DIABLO NF WIN 95	345 F
DISCWORLD 2 VF	325 F
DOOM II VF	325 F
DUKE NUKEM 3D VF	250 F
DUNGEON KEEPER VF	Tél.
EARTH SIEGE 2 VF	295 F
EARTH Worm Jim 1+2 NF	285 F
EF 2000 DOS (TFX 2) VF	195 F
EF 2000 DELUXE VF	295 F
EURO SOCCER 96 VF	295 F
EUROPE 2 NF	275 F
EXTREME PINBALL NF	149 F
F1 GRAND PRIX 2 VF	295 F
F22 LIGHTNING 2 NF	345 F
FANTASY GENERAL VF	295 F
FAST ATTACK VF	265 F
FIFA SOCCER 96 VF	245 F
FIFA SOCCER 97 VF	325 F
FINAL DOOM VF	285 F
FIREFIGHT NF WIN 95	265 F
FLIGHT SHOP NF	335 F
FLIGHT Simulator 5.1 VF	365 F
FORT BOYARD VF	255 F
Fort Boyard : La légende vf	275 F
FULL THROTTLE VF	149 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF	325 F
GEARHEADS VF	225 F
GENDER WARS VF	265 F
GENE MACHINE VF	285 F
GENE WARS VF	295 F
Grand Prix Manager 2 VF	275 F
HARDLINE VF	285 F
HARVESTER VF	325 F
Heretic Shadow NF	265 F
Heroes of Might & Magic vf	315 F
Heroes Might & Magic 2 nf	315 F
HEXEN (Heretic 2) NF	245 F
HEXEN DEATH NF	175 F
HIND VF	335 F
INCA COLLECTION VF	175 F
INDY CAR RACING 2 NF	235 F
JAGGED ALLIANCE VF	250 F
KICK OFF 96 VF	275 F
King Quest Anthology NF	249 F
KING QUEST 7 VF	195 F
LARRY Collection NF	195 F
LAST DYNASTY VF	145 F
L'ENTRAINEUR VF	275 F
LEISURE LARRY 6 VF	149 F
Le Secret du Templier VF	215 F
Le Trésor des Toltèques VF	325 F
Les Cheval. de Baphomet vf	295 F
Les Guignols de l'Info VF	315 F
LIGHTHOUSE VF	305 F
Lords of the Realms 2 VF	Tél.
MAD DOG MAC CREE	145 F
MADDEN NFL 97 NF	325 F
MAGIC CARPET 2 VF	195 F
MAGIC THE GATHERING	Tél.
MANIC KARTS VF	155 F
MARCO POLO VF	255 F
Master of Dimension Win95	Tél.
MASTER OF ORION 2 VF	Tél.
MECHWARRIOR 2 VF	325 F
Mechwarrior 2 Exp Pack	190 F
MEGARACE 2 VF	335 F
Micromachines 2 VF + Kit	265 F
MISSION CRITICAL NF	295 F
MONOPOLY VF	260 F
MORTAL KOMBAT 3 NF	275 F
MYST VF	355 F
NBA LIVE 96 NF	325 F
Need for Speed Special Edit.	315 F
NHL HOCKEY 96 NF	335 F
NHL HOCKEY 97 NF	335 F
NORMALITY VF	325 F
NUKE IT 300 niv. Duke 3D	145 F
OFFENSIVE VF	265 F
OLYMPIC GAMES VF	295 F
Opération Survie vf (C&C)	125 F
ORION BURGER VF	295 F
OTHELLO VF	149 F
PANDORA Directive VF	355 F
PGA TOUR GOLF 96 NF	335 F
PHANTASMAGORIA VF	275 F
Police Quest Collection NF	195 F
POLICE Quest SWAT VF	285 F
PRIMAL RAGE NF	145 F
PRISONER OF ICE VF	235 F
Privateer 2 the Darkening vf	335 F
PSYCHO PINBALL NF	279 F
QUAKE NF	335 F
Rally Championship NF	325 F
RAMA VF	325 F
REBEL ASSAULT 2 VF	335 F
RED ALERT : C & C VF	295 F
RIPPER VF	295 F
ROAD RASH VF Win 95	275 F
RISK VF	295 F
Rise & Rules Anc. Emp. vf	285 F
SCHIRATTI Commander	245 F
SCREAMER VF	225 F
SCREAMER 2 VF	235 F
Sensible World Soccer 96 vf	195 F
SETTLERS 2 VF	305 F
SHANNARA NF	295 F
Sherlock Holmes 2 VF	325 F
SHIVERS VF	235 F
SHOCKWAVE ASSAULT	149 F
SILENT HUNTER VF	335 F
SILENT STEEL VF	295 F
SILENT THUNDER VF	265 F
SIM CITY 2000 collector VF	345 F
SIM TOWER VF	295 F
SONIC NF WIN 95	255 F
SPACE BUCKS VF	265 F
SPACE HULK 2 Win 95 NF	295 F
SPACE Quest Collection NF	195 F
SPYCRAFT VF	355 F
STEEL PANTHER 2 VF	335 F
STONEKEEP VF	325 F
STORM VF	275 F
Super EF 2000 VF Win 95	325 F
SYNDICATE WARS VF	295 F
TACTCOM VF	175 F
TEAM F1 VF	Tél.
TEK WAR VF	195 F
TeleportaSchtroumpfs VF	275 F
Terminator Futurshock NF	295 F
THE D VF	295 F
THE DARK EYE VF	335 F
THE DIG VF	325 F
THE HIVE WIN 95 NF	275 F
THE SIMPSONS NF	255 F
THUNDERHAWK 2 VF	149 F
TIE Fighter Collector VF	235 F
TIME COMMANDO VF	295 F
TOMB RAIDER VF	285 F
TORIN'S PASSAGE VF	275 F
TOUCHÉ-COULÉ VF	295 F
TOTAL MANIA NF	275 F
TRIVIAL PURSUIT VF	260 F
Ultra Pinball : Creep Night	275 F
URBAN RUNNER VF	295 F
US Navy Fighter 97 VF w95	335 F
VIKING CONQUEST VF	325 F
Virtua Chess Win 95 VF	295 F
VIRTUA FIGHTER NF	325 F
VIRTUAL KARTS VF	250 F
VIRTUAL POOL NF	275 F
VIRTUAL SNOOKER NF	355 F
VODOOLUNGE NF	245 F
VOYEUR NF	295 F
WARCRAFT 2 VF	315 F
Warcraft 2 : Data Disk VF	159 F
WARHAMMER VF	345 F
WARRIORS VF	125 F
WESTWOOD Anthology vf	325 F
Wing Commander III VF	145 F
Wing Commander IV VF	295 F
WITCHAVEN NF	175 F
WITCHAVEN 2 NF	149 F
WORMS DATA DISK	115 F
WORMS VF + DATA	295 F
X-WING COLLECTOR NF	149 F
YAHTZEE VF	149 F
Z VF	295 F
ZORK NEMESIS VF	345 F

VF : Jeu et manuel en Français
NF : Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives

Best of Stars de Laetitia vf	235 F
BLIND SPOT	85 F
California Day Dreamer	65 F
DIGITAL SEDUCTION	95 F
HIDDEN OBSESSIONS	125 F
IMMORTAL DESIRES	95 F
L'Ecole de LAETITIA VF	235 F
MAIN STREET U.S.A.	65 F
Mystique of Orient 2	95 F
NEW LOVERS	148 F
NIGHT TRIPS (2 vol)	145 F/vol
PARLOR GAMES	112 F
PLAISIR MANGAS 1 VF	175 F
PLAISIR MANGAS 2 VF	175 F
PRIVATE Magazine N° 1	145 F
SINFULLY YOURS	85 F
SIZZLE	85 F
SURFER GIRL	65 F
THE COVEN	148 F
THE SWAP TWO	148 F
WACS	55 F
WOMEN WHO LOVE MEN	75 F
WEEK END AT ERNIES	75 F
CALIFORNIA BEAUTIES	195 F
CARTOON FANTASY	65 F
CASTING VF	99 F
CYBER WHORES	85 F
DAMSEL IN DISTRESS	85 F
DELECTABLE	95 F
HOT & SPICY	95 F
LA TRAVIATA	55 F
LITTLE BLACK BOOK	125 F
LUSCIOUS LESBIANS	85 F
NIPPON OBSESSION VF	165 F
NIPPON OBSESSION 2 VF	215 F
NIPPON OBSESSION 3 VF	215 F
Nippon Obsessions hot guide	55 F
ONLY 20	55 F
ORAL ECSTASY	85 F
ORIENTAL NIGHT	55 F
PRIVATE PLEASURE	145 F
PUSSY MANIA	85 F
READY TO RIDE	85 F
SAKURA (2 Vol)	85 F/vol
SEDUCTIVE SIRENS	125 F
SOUTHERN BEAUTIES	165 F
Teenage Street Sluts	85 F
VOLUPTUOUS VIXENS	85 F
WORLD'S BEST BUTTS	149 F
WORLD's BEST BREAST	85 F
FANTASCENES	285 F
Interactive TABATHA VF	285 F
LA VILLA VF	275 F
LATEX : THE GAME	295 F
LE JEU DE L'OIE VF	195 F
Le Parfun de Mathilde VF	275 F
LOLO FERRARI VF	245 F
LOVE PYRAMID VF	245 F
MASCARADES VF (3 CD)	345 F
New Machine Pak 2 (6 CD)	295 F
NADINE BRONX	265 F
NIGHT WATCH II	185 F
Pack 5 CD X Interactifs Draghixa Triple jeux - Virtual Gang Bang - Interactive Secretaire - Oral Service - Voyeur Extreme	445 F
PARIS CD-GUIDE VF	215 F
PLEASURE-CD N° 2 VF	195 F
PLEASURE-CD N° 3 VF	195 F
PORNO POKER	295 F
PRIVATE Investigator VF	295 F
SPACE SIRENS 2 VF	265 F
Strip Tease avec Dolly VF	295 F
Tt sur le plaisir des femmes	275 F
Tabatha VS Draguixa VF	275 F
VIRTUAL Detective VF	295 F
Virtual presence : Eve VF	285 F
Virtual presence : Vicky vf	325 F
VIRTUAL SEX	285 F
VIRTUAL SEX SHOT	285 F
VIRTUAL TOP Model VF	275 F
VIRTUAL VALERIE 2	265 F
Zara Whites Dble Xper VF	265 F
ZARA WHITES : LE TEMPLE DE L'AMOUR VF	265 F

PC CDROM Photos

AMERICAN GIRLS II	175 F
ANIMATED LUST	55 F
BEAUTIES BODACIOUS	85 F
BODACIOUS BEAUTIES	195 F
BRABUSTERS	85 F

JEUX & INTERACTIFS

Angie, Infirmière de nuit vf	215 F
CYBERIX VF (2 CD)	285 F
CyberXperience VF (4CD)	295 F
DEBORAH MANGA VF	265 F
DIVA X : Ariana NF	265 F
DIVA X : Rebecca VF	265 F

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : 01 34 80 95 00 - Fax : 01 34 80 95 44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
☐ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ☐ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix

☐ Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM
☐ Livraison par Chronopost 24h : 69 F pour les CDROM
Matériel 60 F par colissimo - Chrono : nous consulter
CEE et DOM-TOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port
Total

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles





Fan de Micromachines ? Lassé de ses circuits débiles et enfantins ? Place à Death Rally largement aussi éclatant mais beaucoup plus violent.

Death Rally

Course de voitures vues de haut - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

En attendant Micromachines 3, Death Rally va mettre une ambiance terrible dans les chaumières, surtout si vous avez la possibilité d'y jouer en réseau.

Je sais, Death Rally était en démo dans l'CD du mois dernier. Vous avez eu un mois pour le passer au crible. Mais alors, j'fais quoi moi là ? J'vais aux champignons ? Justement, testons donc ce fameux Death Rally...

Un concept simple, une réalisation parfaite

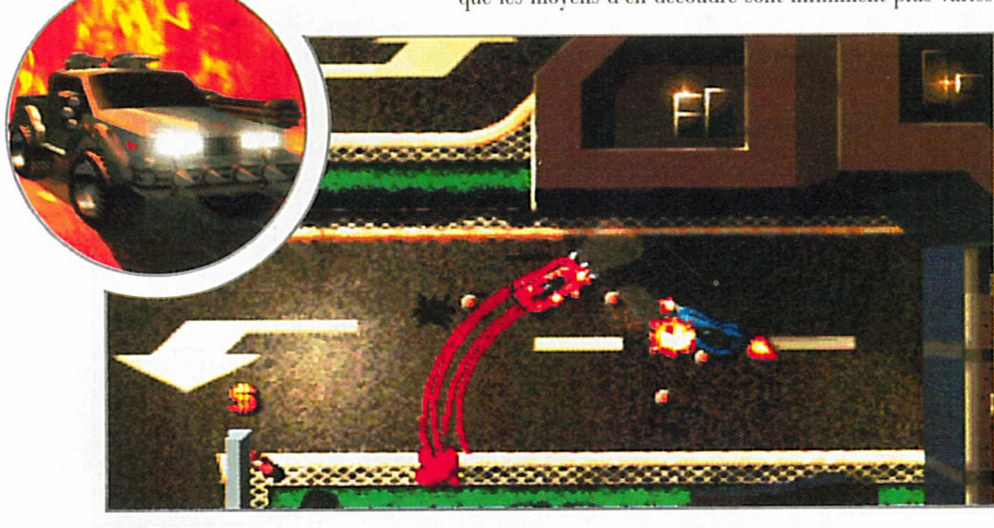
Des hurlements résonnent dans la salle de test : la course vient de commencer. Sur les PC en réseau, quatre petites voitures ridicules évoluent dans des décors en VGA. Ridicules par la taille et pourtant quatre crétins survoltés, qui au joypad, qui au clavier, se lancent des injures sournoises. Faut dire que l'action à l'écran est d'une rare férocité. Les pilotes ne reculent devant aucun coup bas. Et vas-y que j'te ferme la porte ou que j'te pousse dans le décor. Ça, pour sûr, vous connaissez déjà, c'est le concept de MicroMachines (ou plutôt SuperSprint, rendons à César ce qui est à César). Un truc au moins aussi fair-play qu'un match de catch. Death Rally c'est pareil, sauf que les moyens d'en découdre sont infiniment plus variés.



C'est bon, là ? Vous saisissez le principe. Y a qu'à regarder les photos sur cette double.

Oké, oké, patron, je continue

Death Rally se joue aussi en solo vu que tout le monde n'a pas un réseau IPX à la maison. En solo donc, le but est simple : disputer courses sur courses (20 différentes) pour gravir la hiérarchie des pilotes du championnat. On peut choisir avant chaque course parmi trois circuits différents. Mais il faut faire fissa car les autres concurrents s'inscrivent en même temps. Évidemment, les trois circuits ne sont pas de la même difficulté. Avec la caisse poussive que vous vous traînez en début de championnat, le troisième circuit est infaisable. Les sommes à empocher seront aussi en conséquence. Nettement plus malsain : des sponsors peu recommandables pourront vous proposer d'éliminer l'un des concurrents moyennant finances. Death Rally est tout bonnement splendide. Déjà, les écrans d'interface en 16 millions de couleur haute résolution, les textes ultra-lisibles et les tronches des pilotes façon manga. Et puis le truc ori-



Des bonus, des mines, du sang et une animation super efficace: voilà ce qui vous attend dans Death Rally.

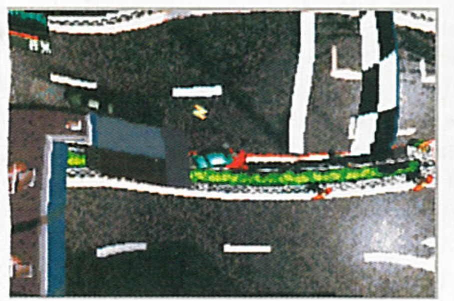



■ DEATH RALLY ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486/66 VLB 8 MO, CD 2X - RECOMMANDÉ: P90 16 MO, CD 4X
■ EDITEUR GT INTERACTIVE ■ DEVELOPPEUR REMEDY ENTERTAINMENT ■ PAYS USA ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 A 4

C'est joli, ces traces rouges sur le bitume de la piste







▲ Après Bust A Move, je suis allé aux champignons. J'en ai gobé quelques-uns, et maintenant je vois tout drôle. Oh oui, quels drôles de bonus que ces champignons !

ginal, c'est les décors pendant le jeu. Immeubles, réverbères, palmiers... ces éléments surgissent en 3D du fin fond de l'écran comme pour mieux vous éborgner. Et l'animation, excellente cette animation. Petits détails rigolos : on s'amuse à freiner violent pour laisser des marques sur la piste (oui, elles restent en place au tour suivant). Quant aux spectateurs, vu qu'ils ne se dégagent pas quand on klaxonne avec la barre espace, autant les écraser. C'est joli, ces traces rouges sur le bitume de la piste.



▲ Le marché "souterrain" propose des équipements encore plus raffinés : mines, pointes à la Ben Hur, carburant nitro. Vous pouvez même commanditer le sabotage de vos adversaires. Sapristi, Saprista ! on se croirait dans Satanas et Diabolo.

Ben Hur, pousse ton shareware !

J'ai eu l'illumination en voyant le logo à l'écran : Apogee Software. Mais c'est bien sûr, revoilou les rois du shareware à qui on doit Terminal Velocity et surtout Duke-Nukem 3D (via leur équipe interne 3DRealms). Ces gars ont un flair incroyable : ils ont lancé Id Software. On souhaite à leurs nouveaux petits protégés, Remedy Entertainment (des codeurs nordiques), une carrière aussi flamboyante. Ils en ont les moyens.

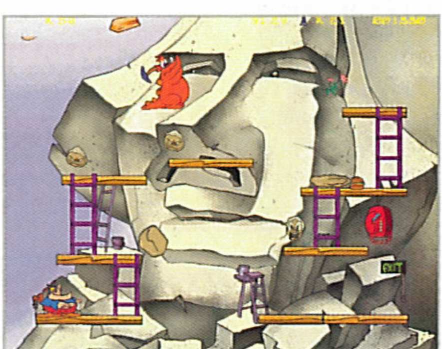
Iansolo

+ Efficace, beau, sanglant
+ Le fun à plusieurs
+ Le prix tout petit
− Circuits moins grands que dans Micromachines 2



■ CONFIGURATION MINIMUM 68040 (POWERPC RECOMMANDÉ), CD 2X, 12 MO DE RAM. OPTIMISÉ POWERMAC.
■ EDITEUR 7TH LEVEL ■ DEVELOPPEUR:PAYS 7TH LEVEL (UK) ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NOMBRE DE JOUEUR 1





Voilà un jeu de plates-formes comme on en voit rarement sur Mac. Les graphistes de ce jeu complètement fou ont dû avoir du Tex Avery dans leur biberon...

Arcade America

Plates-formes - Tous joueurs - Mac CD-Rom



EN DEUX MOTS

Bien que le jeu ne soit pas d'une complexité phénoménale, on prend plaisir à déplacer Joey dans ces lieux cartoonesques tout droit sortis de l'imagination des graphistes de 7th Level. Même si le jeu semble s'adresser aux plus jeunes, il amusera sans doute les grands enfants que nous sommes restés.

Joey dort paisiblement dans sa maison de la côte Ouest. Cependant ses petits monstres ne l'entendent pas ainsi, car ils ont un concert à WoodStock et attendent que Joey les y emmène. Ils essayent de le réveiller. En vain. Ils décident donc de dynamiter la maison, le bruit devra bien faire réagir Joey. Effectivement, ça marche. Excepté que ces idiots ont tellement bourré la maison d'explosifs, qu'ils ont été dispersés aux quatre coins des USA (10 pour être exact) et que la faille de San Andreas s'est complètement ouverte et a fait disparaître la Californie ! Joey (vous) va alors partir à la recherche de ses bestioles.

C'est ce scénario plutôt idiot qui est à la base de ce jeu. Vous allez découvrir dix sites touristiques en traversant les États-Unis d'ouest en est. Ainsi vous pourrez visiter par exemple le Grand Canyon ou Fort Alamo. Chaque étape commence par un petit bout de route, histoire de ramasser des munitions. Vous trouverez des vies supplémentaires et de l'essence afin d'activer votre turbo, mais aussi des munitions (pièces, chat, bouse de vache...) selon votre prochaine étape. Chaque mauvaise rencontre vous fera perdre du temps et vous risquez d'arriver en retard au concert. Évidemment, vous rencontrerez également de nombreux obstacles, tels que derrière d'ours, soucoupe volante et autres vaches... Ensuite viennent les scènes de plates-formes proprement dites. Parmi les diverses étapes, huit ont une vue de côté. Dans l'Oklahoma et à Miami, la vue est de dessus (il faut sortir d'un labyrinthe). Dans les différents tableaux, en plus d'éviter les monstres (vous pouvez leur tirer dessus ou leur donner un coup de bide) et de trouver la sortie, vous aurez à activer des manettes qui vous donneront accès à des niveaux cachés (bonus). N'oubliez pas non plus de nourrir Joey de quelques hamburgers. Vous devrez aussi trouver un objet pour chaque monstre que vous voulez emmener, sinon il refusera obstinément de vous accompagner et vous ne pourrez pas donner votre concert si votre groupe n'est pas au complet. Enfin, chaque étape commence et se termine par un petit dessin animé, délirant bien sûr.

Le jeu est complètement loufoque, mais la réalisation, elle, est tout à fait sérieuse. Par exemple le jeu s'adapte à la taille de votre écran (tout comme Battle Beast du même 7th Level). Ainsi, si vous êtes en 832 x 624, le jeu sera automatiquement agrandi, sans pour autant perdre en qualité d'affichage (il ne s'agit pas d'un changement de fréquence, mais bien d'un agrandissement de l'image !). Les bruitages sont bien adaptés au jeu (entendez par là qu'ils sont aussi délirants), et en ce qui concerne la musique vous aurez le choix entre Midi et CD audio. Il est possible de sauvegarder à la fin de chaque étape, mais le jeu vous donne un code pour revenir par la suite directement à un niveau.

Tibérius



- + L'humour délirant et omniprésent
- + Le graphisme, délirant et omniprésent
- + Les animations, délirantes et omniprésentes...
- − Parfois très difficile de distinguer les manettes à activer dans les décors
- − Il faut aimer les bruits de rots et de pets.





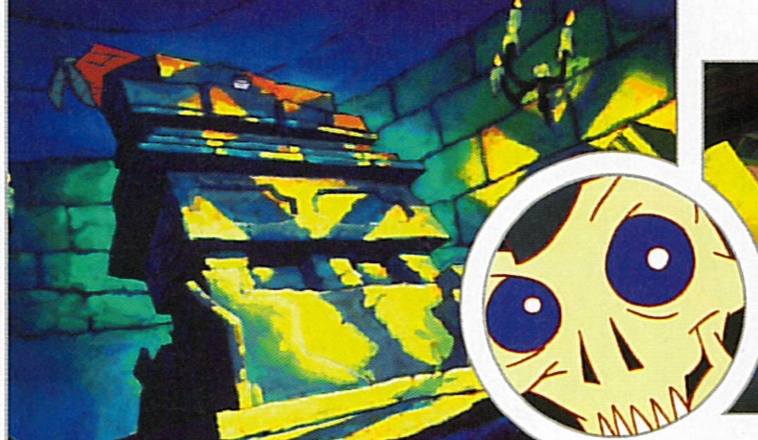
WINGMAN™ WARRIOR
Numéro 1 des jeux 3D "first-person-perspective". Quatre directions de tir et de nombreuses touches, rendent superflues la plupart des commandes clavier. Technologie exclusive SpinControl™ permettant une rotation sur 360°. De conception solide, il reste stable dans toutes les situations.
"Je n'aurais jamais imaginé une façon aussi meurtrière d'utiliser mes jeux", dit John Romero - Logiciels id. WingMan Warrior est l'ultime instrument de combat à deux mains.
LOGITECH
"Logitech, c'est la créativité au bout des doigts, le moyen le plus fantastique d'explorer le cyberspace!"
Logitech® navigue aux frontières de la technologie PC. Nos nouveaux outils informatiques vous aident à travailler, à jouer et à surfer sur le Web, plus vite, plus facilement et plus efficacement que jamais.
Pour plus de détails sur nos produits, appelez le 04-50 43 98 75 ou rendez visite à notre site sur http://www.logitech.com
AUCHAN - BOULANGER - CARREFOUR - CONNEXION - CONTINENT - CORA - CYBERMANIA - FNAC - HYPERMEDIA - INTERDISCOUNT - OFFICE DEPOT - SURCOUF - VOBIS ...
ENTER CYBERSPACE
Hans van Rooij, Jane Williams, Paul Desvignes et Stefan Kohlgrüber CITOYENS DE L'EUROPE
™/® Les marques déposées sont la propriété de leurs sociétés respectives.

Discworld 2

Aventure - Joueurs confirmés - PC CD-Rom

Une fois de plus, tout va mal dans **le Disque-Monde**. Cette fois, le problème, c'est **la Mort** qui ne donne aucun **signe de vie**. Si ça se trouve elle est **morte**, mais si ça se trouve aussi, elle est juste très **malade**.





◀ Lui, c'est Chukky le bouffon, un vieux pote du premier Discworld, enfin, ce qu'il en reste. Maintenant il est mort, mais comme c'est un bon pote, il va continuer à vous être utile.



▲ Cette voyante extra-lucide a oublié de débrancher son extra-lucidité. Elle répond à vos questions avant même que vous ayez pensé à les lui poser.

EN DEUX MOTS

Voilà une aventure aux qualités techniques et esthétiques irréprochables, mais l'absurdité de l'univers rend les énigmes introuvables autrement qu'au pif. On nous garantit une durée de vie de cent heures, je n'en doute pas, mais il faut aimer s'acharner.

En tout cas, la Grande Faucheuse ne fait plus son boulot, et, incidence prévisible, plus personne ne meurt. À première vue, ça peut sembler être une bonne nouvelle. On va enfin pouvoir fumer plein de cigarettes et baiser sans capote. Mais évidemment, y a un hic. Le truc c'est que quand quelqu'un arrive à l'heure de la mort, son corps entre en décomposition tandis que son âme reste coincée dedans. Bref, c'est très sale, et voici le joli Disque-Monde hanté par une flopée de zombies, ectoplasmes ou autres fantômes très encombrants. Et comme d'hab', quand tout va mal, on se souvient soudain de l'existence d'un certain Rincevent.

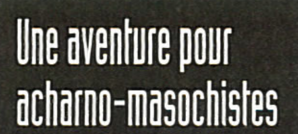
Vous êtes très nul

Vincevent est un sorcier dont le potentiel magique est légèrement inférieur à celui d'un poster de Simone Weil, donc très faible, voire tragiquement proche du néant. Mais une grande qualité fait de lui la personne toute désignée pour les missions extrêmement périlleuses : il n'a rien d'autre à foutre. Et comme Rincevent, c'est vous, et que vous n'avez rien d'autre à foutre, ben va falloir vous mettre au boulot. La première mission consiste à trouver les ingrédients magiques nécessaires à une incantation, qui permet d'entrer en communication avec la mort : du sang de souris, quatre bouts de bois, une odeur de forte

MACHINE PC CD ROM | CONFIGURATION MINIMUM 486 DX 2 66 | TEXTE ET VOIX VF
EDITEUR PSYGNOSIS | DEVELOPPEUR PERFECT ENTERTAINMENT | NBRE DE JOUEUR 1

Les solutions sont tellement illogiques, qu'elles en deviennent totalement introuvables, sauf au pif.

▲ De G à D: Ron l'infect dont la puanteur puissante a pris vie, Tristant Rumé un glaire ambulant et le canardeux, qui vit en symbiose avec un palmidé.



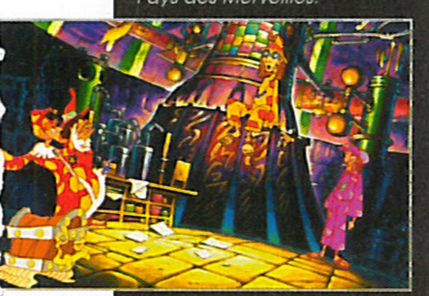
Il y a ceux qui aiment ; mais moi, ça me rend timbré : pour avancer dans Discworld 2, on est obligé d'essayer toutes les combinaisons au pif. Quelle fierté peut-on tirer d'une pareille victoire ? Aucune idée, mais il y a des fans : les acharno-masochistes.



▲ Pour faire fuir ce vampire, il faut faire hurler un coq. Pour attraper le coq, il vous faut le saouler avec un mélange de maïs et de bière, puis le désaouler avec du café. Et pour arriver à finir Discworld 2, il vous faudra beaucoup, beaucoup de patience.



▲ Pour subtiliser son maillet de croquet à ce magicien (dont je ne pouvais même pas savoir qu'il me serait utile, avant de le voler), il faut le lui échanger contre un flamant rose. Forcément, il faut avoir lu **Alice au pays des merveilles** pour y penser. D'ailleurs, il faut lire Alice au Pays des Merveilles.



▲ Idem pour ce spectre qu'il faut propulser dans un accélérateur de particule pour le transformer en ectoplasme. Aucune indication n'est jamais donnée. Là encore, il faut essayer les très nombreuses possibilités... Épuisant ! ▼



Tiré par les poils des cheveux

Seconde aventure tirée de la saga de Terry Pratchet, voici donc le très attendu Discworld 2. On avait reproché au premier Discworld d'être trop compliqué, et ce défaut, quoi qu'en dise le scénariste, ne me semble qu'imparfaitement corrigé. Certes, l'interface distille astucieusement les indices. Par exemple, quand vous ramez trop longuement, un personnage peut vous alpaguer pour vous mettre sur une piste. Mais les coups de pouce donnés de cette manière, ou d'une autre (dans les descriptifs et les dialogues), ne couvrent que 10 % des difficultés rencontrées. Au final, pour avancer, on en est presque toujours réduit à essayer tous les objets sur tous les personnages, puis tous les objets les uns sur les autres pour les combiner. Car les solutions sont tellement illogiques, qu'elles en deviennent totalement introuvables, sauf au pif. Quelle satisfaction peut-on tirer d'une telle victoire ?
Il y a aussi la ribambelle de dialogues censés être drôles, dont on aurait excusé les longueurs s'ils l'avaient été, drôles. C'est trop rarement le cas. C'est parfois même limite carambar.

Au bonheur des masos

Bon, ça y est, j'ai pris mes cachets, je suis calmé. Je vais pouvoir vous dire le bien que je pense de ce jeu. Car il a néanmoins de nombreuses qualités. D'abord il est beau. Décors, graphisme et animations sont irréprochables. La bande-son est une référence en la matière, qu'il s'agisse des bruitages ou des puanteur, rien de bien compliqué en somme. Mais vous allez très vite l'apprendre, l'axiome de base qui régit Discworld 2 est le suivant : "Quand on veut garantir cent heures de jeu avec une aventure qui ne tient que sur deux CD, on a tout intérêt à rendre terriblement compliquées les choses les plus simples."

musiques. L'univers est cohérent (dans l'absurde), et l'on s'y sent très à l'aise après quelques heures de jeu. On apprend assez vite à zapper les dialogues inutiles pour en arriver à l'essentiel. L'interface est parfaite ; là encore c'est une référence. Et puis il y a pas mal de bonnes idées de personnages, de situations. Alors que dire en conclusion ? Les énigmes de Discworld 2 m'ont agacé, mais je sais que le monde des fans d'aventures est très partagé à ce sujet. Il y a ceux qui aiment gagner parce qu'ils ont été les plus malins, et ceux qui aiment en chier, et avoir le dessus parce qu'ils ont été persévérants. C'est à cette dernière catégorie de joueurs que Discworld 2 s'adresse, et garantira cent heures de prise de tête.

Monsieur pomme de terre



+ L'interface est très intuitive et bien faite.
+ Graphisme, sons, animations sont très réussis.
− Les énigmes, introuvables sauf au pif.
− Les dialogues, verbeux, interminables, souvent inutiles.



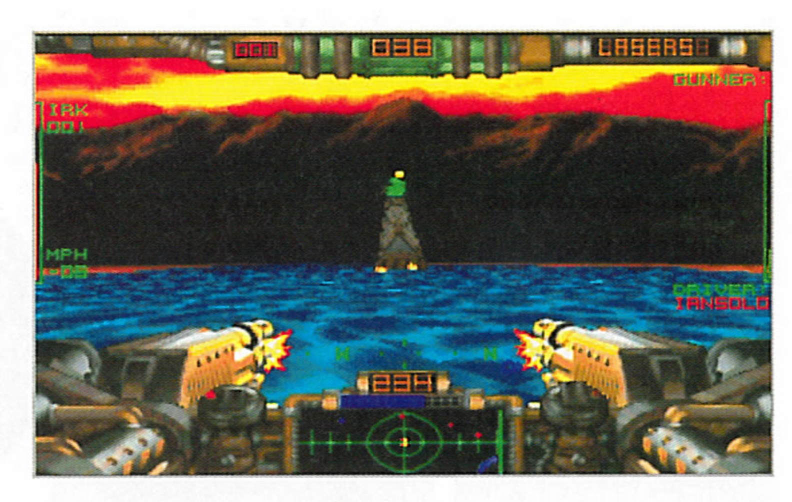
Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !

Test

95

CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 60 8 MO, RECOMMANDÉ P90, 16 MO PCI, PLACE DISQUE DUR 20 MO
EDITEUR MINDSCAPE DEVELOPPEUR RAVEN ETATS-UNIS TEXTE ET VOIX VO NBRE DE JOUEURS 1 À 8

Tiens, un jeu Raven, les créateurs de ShadowCaster. Tiens, on pilote un tank et on peut monter dans la tourelle pour tirer au canon. Ohla ! mais on peut aussi y jouer en réseau...





Necrodome

Shoot - Tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Super, la caisse ! Enfin j'veux dire le tank. Tiens, j'm'en vais rentrer d'dans.



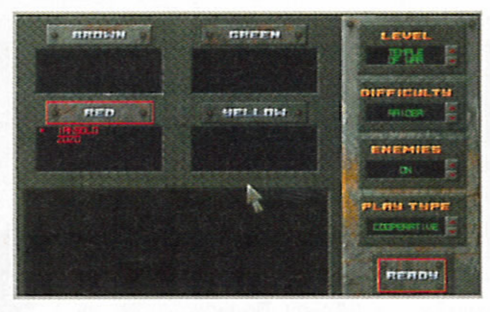
▲ Hé, Joe ! tu viens on va faire un tour ?



▲ Pendant que Joe pilote le monstre...



▲ ...y a mézigue aux commandes de la tourelle. Yaaah ! je tire au canon sur tous ces enfoirés.



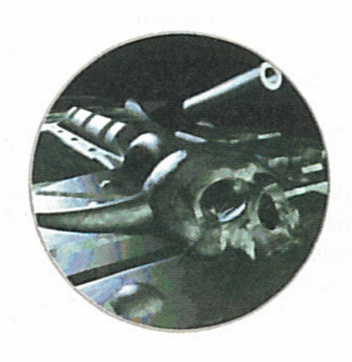
▲ On peut jouer à 8 en réseau : 4 fois 2 gars dans 4 tanks. Évidemment, quand on est tout seul, c'est moins drôle...



▲ Pratique, la carte. On voit où se trouvent les copains.

EN DEUX MOTS

Jouer par équipes de deux en coopératif, c'est original. Je ne vois pas trop l'intérêt de Necrodome en dehors du mode réseau. Pour le coup, c'est assez drôle même si le moteur 3D est un peu vieux et les décors pas très variés.



- \+ Concept
- \+ Amusant en réseau comme tout jeu réseau, sauf que là y a des 'oitures
- − C'est juste le vieux moteur de Doom
- − Le clipping est important (champ de vision limité)
- − Les arènes ne sont pas variées



Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !

Test

■ MACHINE PC ET MAC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486 33 6840 ■ NBRE DE JOUEUR 1
■ EDITEUR INTERPLAY ■ DEVELOPPEUR AMAZING MEDIA ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO VF SOUS-TITRE

Mummy Tomb of the pharaon

Aventure - Tous joueurs - PC / MAC CD

EN DEUX MOTS

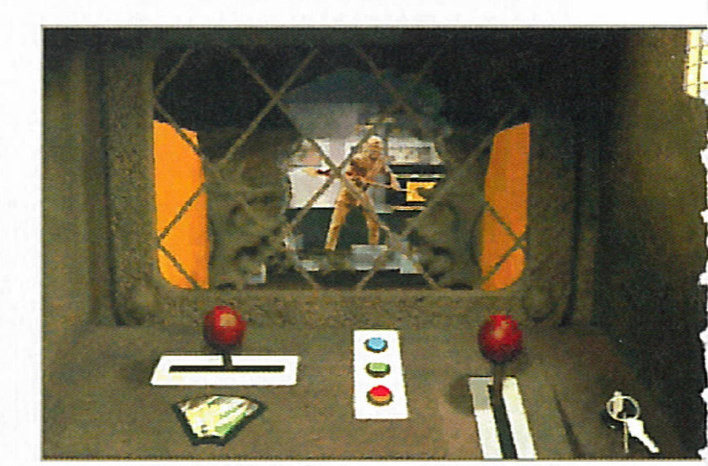
Un exercice de style réussi : Interplay décline la gamme des ultra-classiques en vous lançant sur les traces d'une mystérieuse momie assassine.



Mummy - Tomb of the Pharaon reprend une intrigue policière des plus classiques. L'histoire débute dans un avion vous conduisant à une exploitation minière en Égypte. Votre société, inquiète des retards subis par le cahier des charges, vous y envoie pour enquêter. À votre arrivée, un meurtre se produit de manière mystérieuse. L'enquête s'annonce beaucoup plus difficile que prévu. Autour de vous évoluent des personnages plus ou moins sympathiques : une belle jeune femme blonde, Lorrie, éprouvée par ses tracas, et un butor qui ne cesse de se moquer de vous.

Techniquement, le jeu est très bien fait. À part un petit cafouillage dans les premières incrustation vidéo, il n'y a rien à lui reprocher. Le décor est splendide : la mine est très réussie, les veines des pierres apparaissent bien. Le jeu des acteurs (entre autres Malcom McDowell, de Wing Commander IV) s'intègre parfaitement.

Là où le bât blesse, c'est du côté du scénario. Une momie qui assassine les gens pour protéger un trésor, c'est classique. Surtout si la momie est fausse. L'absence d'imagination est flagrante. Un bon livre d'Agatha Christie remplacerait aisément ce jeu. Kika



+ Les décors. Le jeu des acteurs.
− L'histoire trop classique.





■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIG MINIMUM P120 W95 8 MO RAM CDX4 S-VGA ■ EDITEUR MICROSOFT
■ DEVELOPPEUR TERMINAL REALITY INC. ETATS-UNIS ■ NBRE DE JOUEUR 8 MAXI INTERNET, RÉSEAU LOCAL OU VIA MODEM

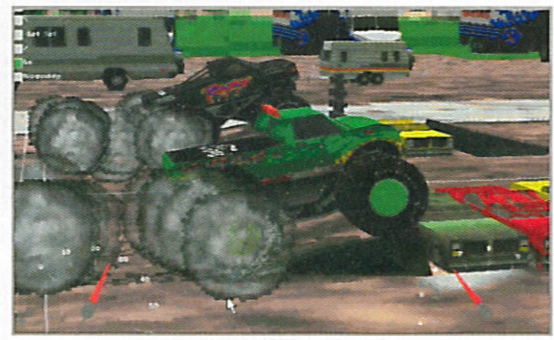
Monster Truck Madness

Course 4 x 4 - Tous joueurs - PC CD-Rom



EN DEUX MOTS

Les paysages en 3D et les effets de terrain et autres collisions sont particulièrement bien rendus. Bien sûr, si vous avez une bonne carte compatible avec Direct 3D, ce sera le nirvana.



Lourds de plusieurs tonnes avec des roues quasiment aussi hautes qu'un être humain normal, ou deux nains empilés, les monster trucks sont ces curieux hybrides entre camions et 4 x 4 que des chauffards professionnels utilisent pour passer outre les embouteillages de l'A86 en roulant sur leurs petits camarades. Grâce soit rendue au soft de Terminal Reality, car vous allez enfin pouvoir faire vos ablutions de boue avec vos petits camarades sans qu'on se pose de sérieuses questions sur vos préférences libidineuses. Douze véhicules différents seront mis à votre disposition pour les épreuves : plus ou moins lourds, ils vous offriront les paramètres habituels propres aux courses de bagnoles ; à savoir la tenue de route, l'accélération, le type de pneus et surtout les dimensions. Avant de prendre le volant, il vous faudra savoir que vous allez pouvoir piloter un engin capable de gravir des pentes de plus de 45°, de faire des bonds de plusieurs mètres en hauteur et de rouler sur des plans horizontaux dramatiquement inclinés par rapport à la ligne d'horizon. Plusieurs modes de jeux sont disponibles: le "drag" qui se passera dans l'enceinte d'un stade où vous devrez subir une espèce de parcours du combattant pas très intéressant ; le mode "circuit " (au nombre de 5) qui vous baladera dans tous les terrains les plus accidentés ; le "rally" qui vous trimbalera dans des courses avec des checkpoints situés dans des régions réputées pour leurs "landscapes": Écosse, Arizona, Yucatán. Et pour finir, le mode "Tournament", sorte de melting pot de tous les précédents terrains. Sans carte 3D, c'est plutôt rigolo ; et avec, c'est en prime très beau. À noter la présence d'un didacticiel vidéo très bien réalisé. Bob Arctor

+ Les libertés prises côté tenue de route sont plutôt sympa
+ La surface de jeu qui dépasse de loin le circuit
+ Le module d'aide
+ La beauté de la modélisation avec une carte 3D
− Les accidents sont gérés avec trop de fantaisie



Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !

MS DOG 6.22 ■ DAYTONA USA ■ MACHINE MAC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90
■ EDITEUR SEGA ■ DEVELOPPEUR SEGA ■ TEXTE FRANCAIS ■ VOIX EN ANGLAIS ■ NBRE DE JOUEUR 1

Daytona USA

Course de voitures - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Grosse déception, ce Daytona USA est loin d'être une réussite. Sega commençait pourtant à faire de belles conversions sur PC.



Les récentes adaptations Sega des jeux d'arcade ou consoles sur PC étaient plutôt réussies voire carrément excellentes pour certaines. Et là, paf, le faux pas. Il faut dire qu'en matière de courses de bagnoles, que ce soit en simulation ou même en jeu d'arcade tout simple, le PC nous a offert de beaux petits bijoux. Du coup, Daytona USA se prend de méchantes baffes par la concurrence : pour le comparer aux titres les plus récents, ce jeu Sega n'arrive pas à la cheville de Screamer 2 ou de Rally Championship.

Avec ses trois circuits ridicules, Daytona USA est bien trop pauvre. Il est trop lent même sur un Pentium 120. Le mode S-VGA demande une machine titanesque (minimum Pentium 200) pour commencer à être jouable, le mode VGA, que le commun des mortels sera condamné à utiliser pour avoir une course de voitures qui ne ressemble pas à une course de vieux en fauteuil roulant, est d'une laideur étonnante : les voitures sont ridicules.

Bref, c'est raté, pratiquement sur tous les points. Même la bande-son est insupportables.

Seb.

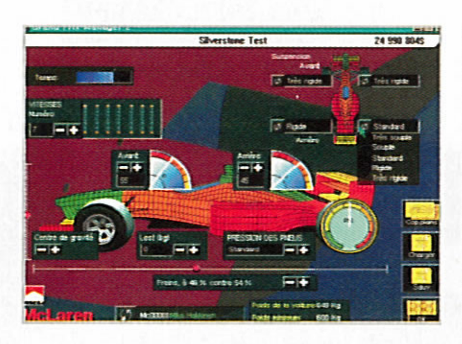


+ La boîte ? Le manuel ? Non, je vois pas.

− Pratiquement tout est moyen, voire raté.

TECHN.	DESIGN	INTERET
60	69	54

■ GRAND PRIX MANAGER 2 ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX CD-ROM
■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DEVELOPPEUR MICROPROSE GRANDE-BRETAGNE ■ TEXTE ET VOIX VF
■ NBRE DE JOUEUR 1 A 4, MODE RESEAU





Si vous avez aimez Grand Prix Manager, voici une version améliorée qui plaira même aux néophytes.

Grand prix Manager 2

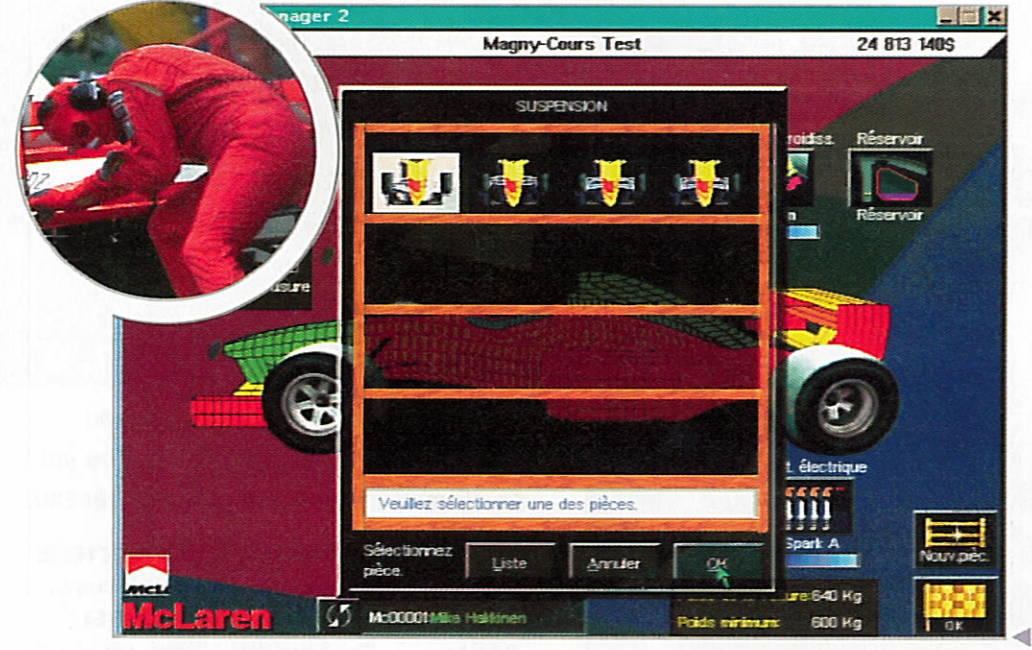
Simulation - Tous Joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Cette nouvelle version propose peu de changement par rapport à l'ancienne, à part une réelle amélioration de l'interface et du graphisme.

Grand Prix Manager 2 est une digne suite du premier volet. Cette simulation de gestion d'une écurie de course s'est beaucoup améliorée au niveau graphique et maniabilité ; pas de grand changement, hélas, pour les différentes options accessibles.

Ainsi l'interface se compose-t-elle d'icônes que vous déplacez et changez suivant vos désirs. Chaque icône permet d'accéder à un sous-menu. Le réalisme du jeu est sans pareil, vous mettant dans le bain avec une bande-son prise directement dans les ateliers et les stands de Formule 1. De même, chaque page écran est agrémentée de photos. L'écran principal, où vous pouvez sauver votre partie, vous en offre une dizaine au choix. Comme dans le premier soft, 13 équipes vous sont proposées. Pour débuter, il est plus facile de prendre une des meilleures équipes car sa seule participation à une course vous assurera une prime. Une grande quantité d'éléments de vos voitures est accessible et peut évoluer. Plusieurs types de partie vous sont proposées, dont une partie multijoueur où vous pouvez jouer au plus à quatre ; et une partie réseau, liaison modem ou connexion directe, aussi à quatre joueurs. L'entraînement ou les essais de vos prototypes se déroule différemment selon les courses. Ainsi, lors d'un essai, vous choisissez la voiture à tester. Vous ne voyez pas l'essai se dérouler, mais au bout de quelques secondes le pilote vous signalera les défauts qui le gênent. En changeant d'écran, vous avez l'avis des mécaniciens. Ensuite, libre à vous d'adapter les différents éléments et de les améliorer. Au niveau des courses, vous pouvez partiper aux essais, aux qualifications ou directement à la course. Dans ce cas-là, les étapes précédentes s'effectueront automatiquement. Pour la course, pas de changement important par rapport au premier jeu. Lors d'événements importants comme le retrait d'un pilote, un flash info apparaît sous forme de vidéo. Vous êtes en contact direct avec vos pilotes pour leur signaler les changements à apporter à votre stratégie ou rentrer au stand. Ce jeu est aussi bon que le premier, si ce n'est meilleur grâce aux améliorations amenées à l'interface et au graphisme. Cela dit, si vous possédez GPM1, le peu de changements ne justifie pas un nouvel achat.

Kika



+ La bande-son est entraînante
+ L'interface bien pensée
+ Le manuel explicite
- Manque de nouveauté



La plus chère des pièces n'est pas forcément la meilleure.

■ EDITEUR COKTEL SIERRA ■ DEVELOPPEUR SIERRA ■ CONFIG MINI 68040, CD 2X (4X RECOMMANDÉ), 16 MO RAM, 3 MO DISQUE DUR, OPTIMISÉ POWERMAC. ■ TEXTE ET VOIX VO, NOTICE VF ■ NBRE DE JOUEUR 1

Gabriel Knight II
The Beast Within

Aventure - Tous joueurs - Mac CD Rom



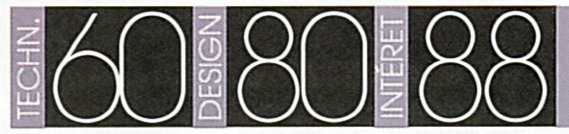


EN DEUX MOTS
Gabriel Knight est avant tout une bonne enquête policière où on découvre Munich et ses environs. L'utilisation de nombreuses vidéo ne se fait pas au détriment de la jouabilité.

Après avoir exploré le culte vaudou, notre héros va devoir affronter un nouveau mythe : celui du loup-garou. Le jeu est découpé en six chapitres (et en six CD !). Vous allez non seulement incarner Gabriel, mais aussi Grace Nakimura, qui s'occupe de la librairie de Knight à la Nouvelle-Orléans. Dès la première lettre de son ami, elle se précipitera en Allemagne et l'aidera à mener son enquête. L'interface est assez similaire à celle de Phantasmagoria, mais la comparaison s'arrête là. En effet, le jeu est bien plus intéressant et bien plus long. Entre deux séquences vidéo, le personnage se trouve dans un décor photo-réaliste. La bande sonore est de qualité moyenne, et il arrive qu'au cours d'une conversation elle soit exécrable. Vous discuterez avec de nombreux interlocuteurs. Trop peut-être, ce qui rend certaines phases du jeu un peu pénibles. La version testée est une version anglaise, et l'accent allemand du personnage (en anglais !) n'est pas toujours facile à comprendre. Le jeu des acteurs est assez convaincant, sauf celui de Gabriel Knight qui a tendance à en faire un peu trop!

Tibérius.

- + La durée de vie
- + Quelques très belles images
- − Jeu statique : l'enquête progresse lentement
- − À réserver aux anglophiles d'un bon niveau



Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !

Test

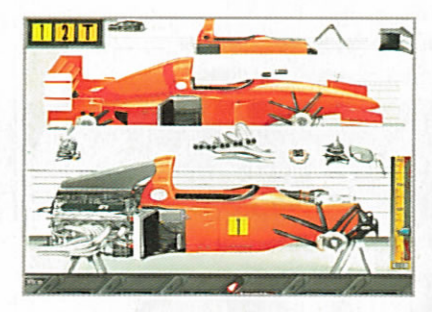
MACHINE PC CD ROM · CONFIGURATION MINIMUM 486/66, DOS · TEXTE ET VOIX VO
EDITEUR UBI SOFT ET EUROPRESS · DEVELOPPEUR SOFTWARE 2000 · NBRE DE JOUEUR 1

La gestion d'une écurie de course automobile est peut-être la fonction la moins connue du grand public. Ce soft est une manière de réparer cet oubli en vous invitant à diriger les noms les plus réputés du milieu.



F1 Manager

Gestion
Tous joueurs
PC CD-Rom

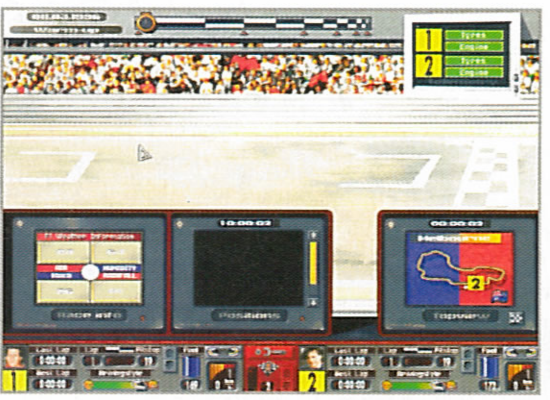




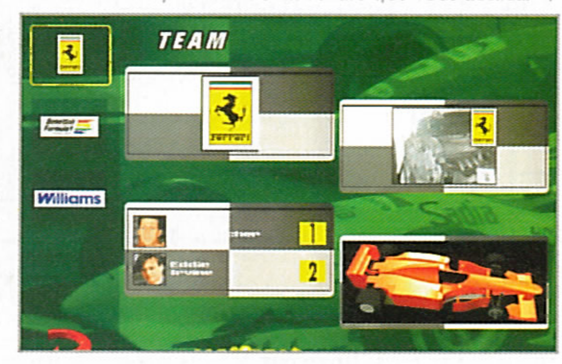
▲ L'usine de production : les pièces produites, la quantité et le temps effectué s'affichent automatiquement.
La page écran des courses vous permet de surveiller le déroulement de la course et de correspondre avec vos pilotes. ▶



▲ Une manière de surveiller vos poulains est la vue d'au-dessus. Quatre autres possibilités sont à votre disposition : vue du casque, caméra fixe sur le parcours, caméra sur la voiture.



L'écurie est configurable : vous choisissez le personnel et la voiture que vous désirez. ▼



EN DEUX MOTS

À la suite de Grand Prix Manager, il était difficile de sortir un jeu aussi complet. Ubi Soft a donc surtout cherché à sortir un jeu plus simple, quitte à supprimer une partie des paramètres à gérer.

Ce jeu vous place à la tête d'une écurie de course qu'il vous faut gérer. Trois principaux menus sont à votre disposition. Ils vous permettent de vous rendre dans des sous-menus qui donnent accès aux différents services possibles. Chacun apparaît sous forme de page écran : en y promenant la souris, des panonceaux se révèlent et vous invitent à vous rendre dans le service désiré.Le premier est le service "organisation" qui vous donne accès au service financier, personnel ainsi qu'au menu des options. Le second est le service "développement". De là vous accédez à l'usine, le design, au magasin, au test d'aérodynamique et à l'assemblage de la voiture. Le troisième est la préparation à la course. Cette séparation en tableau permet à l'interface d'être simple et claire.

Au début du jeu, vous n'avez pas de voiture. Vous devez la construire complètement soit en achetant des pièces, soit en les construisant. Vous n'avez pas la possiblité de développer les composants internes de votre voiture comme le moteur. En fait, la recherche et la fabrication s'effectuent uniquement sur les composants extérieurs de l'engin. Par rapport au jeu Grand Prix Manager, les développeurs ont voulu simplifier de manière claire le fonctionnement d'une écurie de course. La simplification s'est exercée aussi sur la voiture, limitant les paramètres que vous pouvez gérer.
Il est possible de s'entraîner sur seize circuits différents, chacun étant le lieu, dans la saison, d'une course de championnat. L'entraînement ne vous permet pas de vraiment tester vos pièces, le seul résultat qui apparaît est le temps de vos pilotes. À vous d'imaginer ce qui peut clocher. Les courses, quant à elles, sont assez réalistes. Elles peuvent se dérouler sur plusieurs jours en comptant les courses de présélection. Vous pouvez les visionner sous plusieurs angles en temps réel.

Ce jeu est une bonne simplification du management d'une écurie de course. Mais la question se pose de savoir à qui il s'adresse. Sa simplicité lui permet d'être accessible à tout le monde, mais risque de décevoir les spécialistes ; et entre nous, qui d'autre qu'un spécialiste voudrait gérer une écurie de F1 ?

Kika

+ La simplicité d'utilisation.
- La sonorisation.
- La simplification des paramètres.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
78	72	80

LE SPECIALISTE DE LA VPC DISCOUNT

VENTE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

ARCANE *informatique*

118/130 avenue Jean Jaures
75169 Paris Cedex 19
Tél : 01 42 00 55 44 - Fax 01 42 00 64 79

COMMANCHE 3 — TEL

SPYCRAFT — 319 F

TOM RAIDER — 299 F

TUNNEL B1 — 319 F



THE DARKENING — 319 F

RED ALERT — RED ALERT + 1 TAPIS SOURIS MANGA — 299 F

Toute l'équipe d'Arcane vous souhaite de bonnes fêtes de fin d'année et vous remercie pour votre fidélité



JEUX CD ROM PC

LES PROMOS DU MOIS



SQUADRON COMMANDER — ~~690F~~ 639F

PACK CONDUITE ARCANE



VOLANT MADCATZ + RALLY CHAMPION SHIP OU F1 GP2 — ~~880F~~ 839F

VOLANT THRUSTMASTER T2 — 990 F

PACK PILOT ARCANE



SQUADRON COMMANDER + F22 LIGHTING OU AH64D LONGBOW + WING OF GLORY — ~~1184F~~ 999F

ACTUA SOCCER VF	269 F
ADVANCED TACTICLE FIGHTER VF	335 F
AFTERLIFE	349 F
ALIEN ODYSSEY NF	275 F
ALIEN TRILOGY	295 F
AMOK	279 F
ASSAULT RIGS NF	275 F
BATTLE CRUISER 3000 AD	255 F
BED LAM	279 F
BLOOD AND MAGIC VF	345 F
BUG NF	265 F
CHRONICLES OF THE SWORD	295 F
CIBERIA 2	329 F
CIVILIZATION 2	320 F
CLANDESTINY VF	325 F
CLOSE COMBAT	TEL
COMMANCHE 3	TEL
COMMAND & CONQUER COVERT OPERATION	125 F
COMMAND AND CONQUER VF	315 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD	320 F
CREATURES VF	275 F
CRUSADER NO REGRET	275 F
DAGGERFALL	325 F
DAYTONA USA	325 F
DEADLINE	275 F
DEADLOCK	295 F
DEADLY TIDES VF WIN 95	335 F
DEATH RALLY	TEL
DESCENT 2	349 F
DEUS EX MACHINA	275 F
DIABLO	TEL
DIE HARD TRILOGY	335 F
DOWN IN THE DUMP	315 F
DRAGON LORE 2	259 F
DUKE NUKEM 3D VF	269 F
EARTH SIEGE 2	295 F
EARTH WORM JIM 1+2	275 F
EURO 96	295 F
F 22 LIGHTNING 2	335 F
F1 GRAND PRIX 2	299 F
FAST ATTACK	259 F
FATAL RACING VF	275 F
FIFA 96 NF	255 F
FIFA 97	329 F
FIGHTER DUEL	275 F
FINAL APROACH	275 F
FINAL DOOM	285 F
FLIGHT SHOP	335 F
FLIGHT SIMULATOR 5.1	359 F
FLIGHT SIMULATOR 6.0	389 F
FLYNG CORPS	TEL
FOOT LIMITED	295 F
FORMULA ONE	TEL
FORT BOYARD LA LEGENDE	275 F
FORT BOYARD LE DEFI	265 F
FRAGILE ALIANCE	TEL
GABRIEL KNIGHT II VF	345 F
GEN MACHINE	275 F
GENDER WARS	269 F
GENE WARS	295 F
GRAND PRIX MANAGER 2	299 F
HARDLINE	295 F
HARVESTER	315 F
HELLBENDER 2.0 WIN 95 VF	269 F
HEROES OF MIGHT & MAGIC	TEL
HIND	335 F
INDY CAR 2	165 F
ISHAR TRILOGY	265 F
IZNOGOOD	TEL
KARMA	289 F
KICK OFF	275 F
L'ENTRAINEUR	275 F
LE TRESOR DES TOLTEQUES	319 F
LEISURE SUIT LARRY 7	TEL
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	295 F
LES CHIFFRES ET LES LETTRES	265 F
LIGHTHOUSE	319 F
LORD OF THE REALM 2	TEL
M.A.X.	325 F
MAGIC THE GATHERING	TEL
MDK	325 F
MIRAGE	369 F
MONSTER TRUCK MADNESS	265 F
MUMMY TOMB THE PH...	TEL
NASCAR RACING 2	TEL
NATO FIGHTER DATA DISK A.T.F.	149 F
NAVIGATOR	259F
NBA JAM EXTREME	335 F
NBA JAM TE VF	299 F
NEED FOR SPEED	325 F
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	315 F
NET ZONE	295 F
NILHIST	289 F
OBELIX	265 F
OFFENSIVE	265 F
OLYMPIC GAMES	275 F
OLYMPIC SOCCER	275 F
ORION BURGER	289 F
PANDORA DIRECTIVE	349 F
PANZER DRAGOON	TEL
PGA GOLF 96	319 F
PHANTASMAGORIA 2	TEL
PLAYER MANAGER 2	259 F
PRIVATEER THE DARKENING	319 F
PRO PINBALL	259 F
QUAKE	299 F
RALLY SHAMPION SHIP	325 F
RAMA	TEL
REALMS OF THE HAUTING	TEL
RED ALERT	299 F
RIPPER VF	295 F
ROAD RASH WIN 95	295 F
S P Q R	319 F
S.T.O.R.M.	275 F
SCREAMER 2	235 F
SENSIBLE WORLD SOCCER	269 F
SETTLERS II	335 F
SHATTERED STEEL	289 F
SHERLOCK HOLMES 2	335 F
SILENT STEEL	295 F
SILENT THUNDER	295 F
SONIC CD & SCREEN SAVER	295 F
SPACE HULK WIN 95	299 F
SPYCRAFT	319 F
STAR GENERAL	TEL
STARFIGHTER 3000	289 F
STEEL PANTHER 2	TEL
SUPER EF 2000	TEL
SWIV 3D	TEL
SYNDICAT WAR	295 F
TACTCOM	175 F
TEAM F1	275 F
TFX EUROFIGHTER 2000	199 F
PRIVATEER 2 THE DARKENING	339 F
THE SIMPSONS	TEL
TIME COMMANDO	299 F
TIME LAPS	299 F
TOMB RAIDER	299 F
TOMCAT ALLEY	235 F
TOONSTRUCK	335 F
TOTAL MANIA	289 F
TRACER	219F
TUNNEL B1	319 F
ULTRA PINBALL 2	TEL
ULTRA PINBALL CREEPY NIGHT	275 F
UNE POUPEE PLEINE AUX AS	299 F
URBAN RUNNER	335 F
US NAVY FIGHTER 97	TEL
VIRTUAL KARTS	275 F
WARCRAFT 2 SCENARIO DISK VF	159 F
WARCRAFT 2	339 F
WITCHAVEN 2	195 F
WORLD RALLY FEVER	199F
WORMS +DATA DISC	265 F
X MEN	TEL
Z	275 F
ZORK NEMESIS	325 F



JEUX PETITS PRIX 95 F

7 TH GUEST - AIR BUCKS - BIOFORGE WITCHAVEN 2 - L'ENIGME DE MAITRE LU - TILT - RALLY CHAMPION SHIP BUZZ ALDRINIS - CIVILISATION CAESAR - CANON FODDER 2 CONSPIRACY- DESTRUCTION DERBY F 14 FIELDS DEFENDER - FADE TO BLACK FIELDS OF GLORY - FURY 3 - GABRIEL KNIGHT 1 - HAND OH FATE - HI OCTANE INDY CAR - KASPAROV/CRANDSLAM LABYRINTH OF TIME - LANDS OF LORE LBA - PGA TOUR GOLF- PIRATES GOLD POLICE QUEST 4 - ROAD WARRIORS SIM CITY- SOCCER SUPERSTAR - SPACE HULK - SS SEA WOLF - STAR TREK 25 EME ANIVERSAIRE - STREET FIGHTER 2 STRIKE COMMANDER - THE LOST EDEN TILT - TRANSPORT TYCOON - TROLLS UFO ENEMY UNKNOW - WING COMMANDER 2 - WING COMMANDER 3 WINGS OF GLORY.

CD ROM PC CHARME réservé aux adultes

PROMOS

POUR TOUT ACHAT D'UN CD CHARME D'UNE VALEUR SUPERIEURE A 289 F
CADEAU
SEX PARTY (soft)
à jouer en couple ou à plusieurs
Val 59F. Existe version Gay et Hard

POUR TOUTE COMMANDE CHARME D'UNE VALEUR SUPERIEURE A 399 F
CADEAU
1 CD CHARME SURPRISE val 180F min

Pulsion Manga 2 + tapis souris 199 F

PHOTOS

VOYEUR N°1, 2 OU 3		189 F
MEMORY STRIP 1 OU 2 (JEU)	PC/M	115 F
PRIVATE COLLECTION 1OU 2PC/M		195 F

MANGA ANIMATION

LA BLUE GIRL 1	VO	PC	169 F
LA BLUE GIRL 2	VO	PC	199 F
MAD PARADOX	NF	PC	199 F
OGENKI CLINIC 1	VO	PC	199 F
OGENKI CLINIC 3	VO	PC	159 F
NIPPON OBSESSION 2 VF		PC	269 F
NIPPON OBSESSION 3 NEW VF PC			269 F
NIPPON GUIDE	VF	PC	55 F
LIBIDO MANGAMUTANS VF PC/M			269 F
UROTSUKIDOJI	VO	PC/M	169 F

MANGA DESSIN

PULSION MANGA 1	PC	175 F
PULSION MANGA 2	PC	199 F
NIPPON OBSESSION 1	PC	175 F

INTERACTIFS

COLLECTION BRIGITTE LAHAIE		
ELLES VEULENT TTES F ... DU CINE..N°1,2 OU 3		279 F
ANAL ROOM 2	PC/M	279 F
ASIE INTERDITE VF	PC	285F
BANGKOK PERVERSIONS VF		279F
BRIGITTE LIVE VF	PC	279 F
CALIFORNIA PERVERS VF	PC/M	279 F
CYBERX (J B ROOT) VF	PC	319 F
CYBERXPERIENCE 4 CD	PC	295 F
DEEP THROAT GIRL 4	PC/M	219 F
DIVA X ARIANA	PC/M	275 F
DIVA X REBECCA (NEW)	PC	299 F
FANTASCENES VOL 1 (NEW) VF	PC	285 F
FRANKENSEX VF	PC	159 F
HOT LEATHER	PC/M	225 F
LA VILLA	PC/M	275 F
LATEX	PC/M	295 F
LE PARFUM DE MATHILDE VF	PC/M	319 F
LOLO FERRARI SEXPERIENCE VF PC/M		245 F
LOVE PYRAMID	PC	169 F
MASCARADE VF 3 CD ROM PC/M		379 F
NADINE BRONX THE RETURN VF PC/M		339 F
NIGHT WATCH 3	PC	299 F
PASSEPORT A BUDAPEST	VF PC	239 F
PLEASURE -CD 2 OU 3 VF PC/M		199 F
PORNO POKER	PC/M	299 F
PRIVATE COLLECTION N°2 VF PC/M		195 F
PRIVATE INVESTIGATOR	VF PC	379 F
PRIVATE MAGAZINE N°1	PC/M	125 F
PRIVATE HARD CORE GALLERRY PC/M		149 F
PRIVATE PLEASURE PARK N°1 VF PC/M		199 F
PRIVATE PORNOMANIA 2CD VF PC259 F		
PRIVATE PORNTRIS VF	PC	259 F
PRIVATE PRISON 2	PC/M	379 F
SEX MOTEL	PC	155 F
SEXY ZAPPING	PC	155 F
SEXTET (JOHN B. ROOT)	NEW	TEL
SPACE SIRENS 2 VF	PC/M	275 F
TABATHA VS DRAGHIXA	VF PC	359 F
THE DREAM MACHINE 2	PC/M	399 F
UP & DOWN LOVE	PC	159 F
VIRTUAL SEX SHOOT	PC/M	299 F
VIRTUAL PRESENCE N°1, 2 OU 3	PC	349 F
ZARA WHITES DOUBLE EXPÉRIENCE	PC/M	285 F
ZARA WHITES LE TEMPLE DE LIAMOUR		295 F

VIDEO ET INTERACTIF

AMERICAN BLOND		149 F
AMERICAN SWEETHEAT		149 F
BLONDE JUSTICE		149 F
BUSH PILOTS		149 F
MANGAS TITS (LIVE)	PC	199 F
PET SHOP GROSSE POITRINES NIPPONES	PC	159 F
SCANDALE BONDAGE ASIATIQUE	PC	159 F

GAY

MEN IN UNIFORM PC/M	279 F

1 CD GRATUIT
POUR TOUTE CONNECTION SUR LE
3617 LUTINE
5,57 F TTC/mn

4 FAÇONS DE PASSER COMMANDE

Par téléphone
01 42 00 55 44

Par courrier
118/130 avenue Jean-Jaurès 75169 Paris cedex 19

Par fax
01 42 00 64 79

Par Minitel
3615 PLS*ARCANE
2,23 F TTC/mn
CONSULTEZ NOTRE CATALOGUE

Bon de commande à expédier ou à faxer avec le règlement à :
ARCANE INFORMATIQUE : 118/130 avenue Jean-Jaurès - 75169 Paris Cedex 19

Nom : ....Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : ....Ville : ....
Tél : .... Pays : ....
Je règle comptant par ❑ chèque bancaire ❑ par mandat
❑ Carte bleue n° ....
Date d'expiration .... /...........
Je certifie être majeur(e) SIGNATURE
pour les CD ROM de Charme

Références	Prix
Frais de port : 32 F* (*)DOM TOM, CEE : 55 F Frais de port volant : 110 F CEE/DOM TOM, FRANCE : 60 F Envoi Express par transporteur sous 24H (France) 49 F Etranger : 80 F *Envoi sous 48H*	PORT TOTAL

ou commande sur papier libre. Toute première commande doit-être effectuée par chèque.

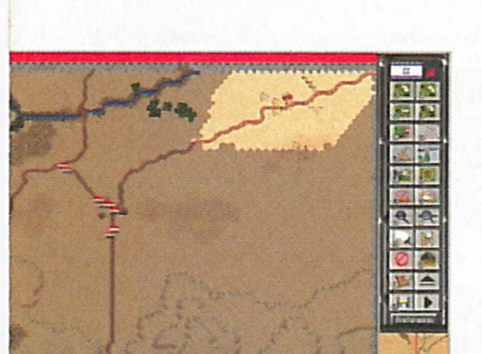
Tous les titres cités sont des marques déposées - Dans la limite des stocks disponibles.

Réalisation SCO. Tél : (1) 45 49 64 70

RCS B 403 091 911.

JOYST 12/96

MS DOS 6.22 ■ CONFIGURATION MINIMUM PC 486 66MHZ ■ EDITEUR MINDSCAPE ■ DEVELOPPEUR SSI ETATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VOIX EN ANGLAIS ET TEXTES EN FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1

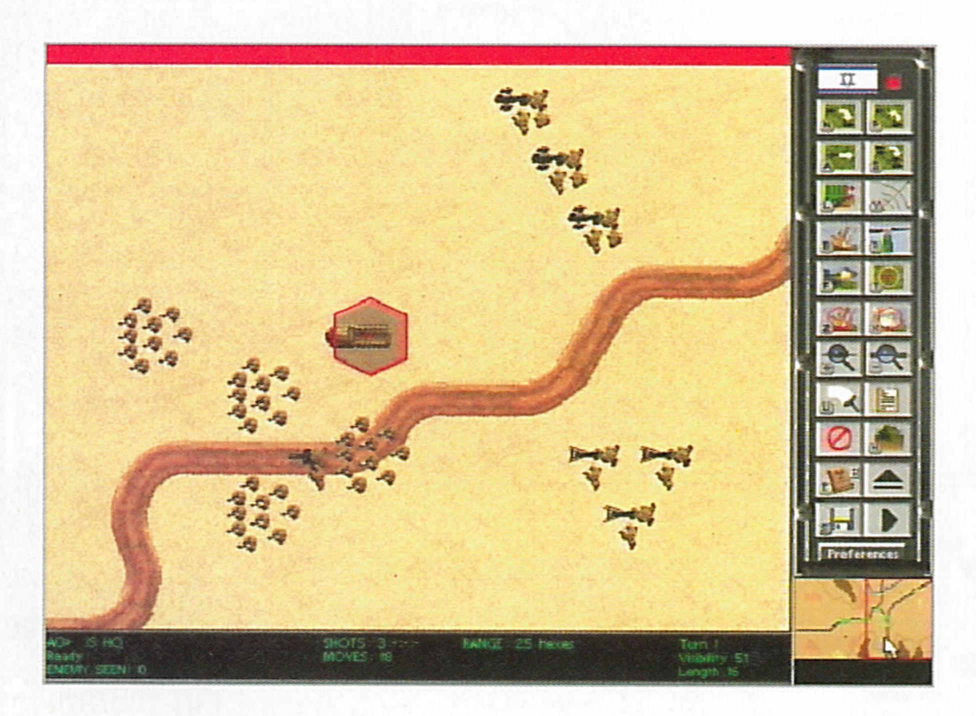




Le premier épisode nous proposait de retracer la Seconde Guerre mondiale, ce deuxième volet va plus loin car il couvre les guerres modernes de 1950 à 1999.

Steel Panthers II

Wargame - Fans de Wargames - PC CD Rom



EN DEUX MOTS

Une réalisation technique et graphique catastrophique, qui limite le public de Steel Panthers II aux seuls vrais fondus de wargames.

Franchement, c'est vraiment dommage. Se lancer dans Steel Panthers II, au départ, est tout simplement une véritable souffrance. Le soft est d'une laideur repoussante, pratiquement du début à la fin, que ce soit les menus ou le jeu lui-même ; et techniquement, il ne vaut pas une pointe. Malgré mon Pentium 120, les scrollings sont crados, lents et saccadés ; l'interface est aussi pratique que je m'appelle Bernadette ; les sons sont anecdotiques ; bref, c'est la catastrophe.

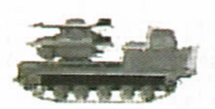
Et pourtant un véritable travail d'experts ès-guerres modernes se cache dans les tripes de Steel Panthers II. Après beaucoup d'efforts, le joueur vraiment accro et peu regardant envers le modernisme et l'esthétisme d'un jeu vidéo, le découvrira. Une véritable banque de données de tout ce qui s'est fait depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale jusqu'à nos jours est au cœur de Steel Panthers II. Ce qui, pour les vrais fans de wargames, est tout à fait jouissif. Ainsi, vous pourrez vous battre sur tous les terrains de bataille de la planète, batailles ayant eu lieu ou pas puisque Steel Panthers offre même nombre de scénarios d'anticipation. Scénarios qui sont assez intéressants, d'ailleurs. Il est même possible de créer ses propres scénarios, et de construire sa propre petite armée en allant piocher dans les technologies des différents pays militaires.

Plusieurs campagnes sont également intégrées dans le jeu, allant jusqu'à une hypothétique guerre de Chine en 1997. Ces campagnes, comme la cinquantaine de scénarios de Steel Panthers II, sont également très intéressantes.

Malheureusement il faut lutter avec la lenteur et la laideur du soft. À noter, malgré tout, l'option jeu par e-mail qui peut encore relancer l'intérêt de ce jeu.

Si vous n'êtes pas un vrai fan hardcore de wargames, ceux qui se jouent avec des petits bouts de cartons décorés sur des grosses cartes en papier, vous aurez du mal à entrer dans Steel Panthers II. Un jeu sectaire et élitiste se foutant de l'évolution technologique qui fait rage dans le monde du PC depuis pourtant bien longtemps.

Seb







+ La véritable banque de données militaire
+ Les nombreux scénarios et campagnes
- Graphiquement atroce, lent même sur un Pentium 120
- Anecdotique au niveau sonore





■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90, FS 5.0, FLIGHT SIM FLIGHT SHOP. ■ EDITEUR APPOLO SOFTWARE ■ DÉVELOPPEUR SIMULTECH ALLEMAGNE

Rescue Air 911

Data disque - Tous joueurs - Mac CD Rom



EN DEUX MOTS
Voilà un data disque amusant et surtout original qui devrait séduire les amateurs de vol civil sur FS5.

Air 911; le nom n'évoque pas grand-chose et pourtant, aux Etats-Unis, ce numéro est synonyme de grande aventure. Je ne vous le cellerai pas plus longtemps, le 911 est l'équivalent du 18 des pompiers. Plutôt novateur, ce CD permet de participer à une mission de secours dans l'univers de Flight Simulator aux commandes de 3 appareils. Au menu, un Cessna 414 bimoteur, un Cessna 182 monomoteur et un Dash 8-300. En moins de 45 minutes, il s'agit de sauver le plus possible de vies humaines. A chaque erreur, la société de secours perd de l'argent aussi faut-il suivre très précisément le plan de vol pendant la mission. Graphiquement, ne vous attendez pas à une reconstitution de La Tour Infernale mais voilà tout de même un produit amusant qui permettra de se familiariser avec le vol aux instruments.

Moulinex



- + Trois nouveaux avions
- + Son du trafic aérien
- − Pas assez de missions
- − Pas de canadair





C'est une petite ville tranquille, perdue au milieu des champs. Votre petit frère mange des mygales. Il y fait bon vivre. De votre fiancée, le tueur n'a laissé qu'un peu de moelle épinière sanguinolante. Un havre de paix. Vous allez salement morfler.

Harvester



Aventure - Ados et plus - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Pervers, immonde, choquant, psychotique, Harvester n'en est pas moins une aventure totalement prenante, et cela malgré une interface vieillote, un graphisme assez laid, des énigmes d'un classicisme agaçant et des dialogues trop longs. Mais on se pique au jeu.







L'institutrice est sévère, mais juste. Si un gamin parle sans avoir demandé la permission, elle lui éclate la tête d'un bon swing de batte. Vous devrez la faire chanter en la surprenant dans le placard à balais en pleine partie de frotti-frotta avec le proviseur. Elle vous filera alors sa batte, un objet utile dans cette ville. ▶

J'me réveille dans une chambre, mais c'est pas ma chambre. J'ai encore dû trop picoler hier soir. En plus, j'me souviens de rien. Je descends dans le salon, un gamin de dix ans y mate la télé. Il prétend être mon frère, mais moi je sais bien que c'est pas mon frère. Il a dû trop picoler hier soir lui aussi. Le môme mate une rediffusion à la télé : un vieux truc en noir et blanc avec des cowboys et des indiens ; le héros, Ranger Ryder, décime à lui seul une trentaine de sales peaux rouges. Dans le feu de l'action, il marche sur le cadavre d'un indien, son pied s'enfonce dans le ventre béant du macchabée, reste coincé dans les intestins. Alors Ranger Ryder s'écrie : "Mon dieu, j'ai dû marcher dans une grosse merde autocollante !". Rires enregistrés. Ça fait marrer celui qui dit être mon frère. Moi, ça me fait froid dans le dos. Je commence à sérieusement flipper et me sauve dans la rue, déserte. À perte de vue, des champs de blé cernent la ville, minuscule. Je suis à Harvester.

Bonjours chez vous !

Me voilà en train d'errer dans les rues. Ce village est construit autour d'une base militaire. Des dizaines de missiles nucléaires sont dardés vers les cieux, prêts à désintégrer les peaux rouges, à Moscou. Tous les habitants d'Harvester vivent dans la terreur des communistes, dans la terreur d'à peu près tout, d'ailleurs. Juste à côté de la base de silos, trône le temple des Harvesters. Une secte d'allumés qui semble tirer toutes les ficelles dans la ville. Il y a aussi l'école. À coups de batte de base-ball, l'institutrice y inculque la discipline, disloquant les boîtes crâniennes des élèves déméritants. Et dans cette ville de dingues, tout le monde me reconnaît. Tout le monde m'appelle Steve, et me demande des nouvelles de ma fiancée. MA FIANCÉE ?! Oui, il paraît que je dois bientôt me marier. On m'indique sa maison. J'y cours, y rencontre ma future épouse... Premier soulagement, elle est plutôt mignonne ; second soula-

Harvester pousse très loin le bouchon et fait fi d'une belle tripotée de tabous.

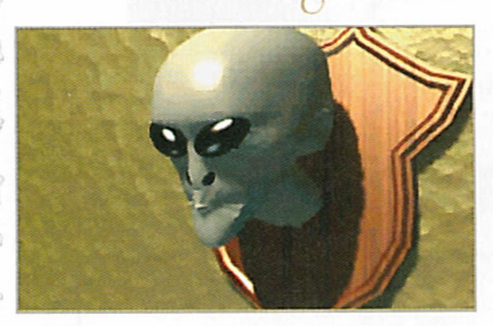
▲ Lui, c'est le colonel Buster Monroe, un vétéran de la Seconde Guerre mondiale qui a laissé ses deux jambes à Berlin. Du coup, on lui a confié ce petit boulot de gardien de missiles. Son rêve, c'est de devenir pompier, mais ils ont refusé sa candidature, le jugeant trop nul en peinture. Effectivement, jugez par vous-même...

Les personnages sont tous barges, la folie de la ville est contagieuse.

gement, elle non plus ne se souvient de rien. Elle s'est réveillée comme moi dans une vie qui n'était pas la sienne, ce même matin. Même si je n'y comprends toujours rien à rien, je pige au moins une chose : elle et moi, on va se tracer vite fait de cet asile de cramés... enfin, on va essayer.

Inspirez...

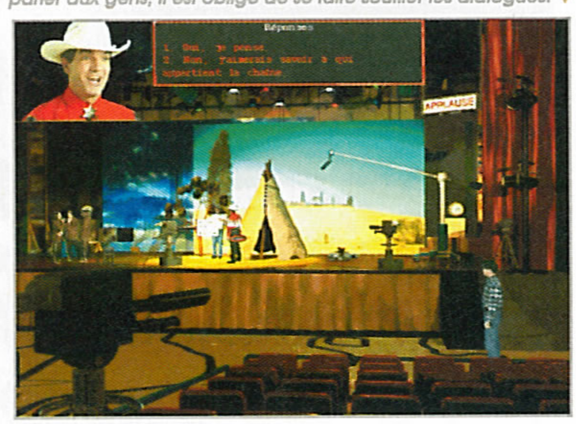
Les sources d'inspiration des scénaristes d'Harvester sont assez simples à deviner : *Le Prisonnier* (de Patrick Mc Gohan) pour le village dont on ne peut s'échapper, *Twin Peaks* (de David Lynch et Mark Frost) pour les personnages tous cinglés, Clyve Barker (auteur du *Royaume des devins*) pour l'omniprésence d'une secte manipulatrice, William Burroughs (auteur du *Festin nu*) pour l'improbabilité des situations, pour le quotidien qui vire à l'hallucination de junky, et pour le flegme des protagonistes face à tout ça. Quant à l'histoire, elle semble très proche et librement adaptée d'une nouvelle de Stephen King intitulée *Les Tommy Knockers*. Voilà donc pour la matière première qui, à mon goût, est de première qualité. Maintenant, voyons voir ce que les auteurs en ont fait.







▲ C'est le héros de la ville. Les gamins d'Harvester ne jurent que par lui : le Ranger Ryder, héros fasciste et décérébré. Le personnage qu'il joue l'a rendu tellement marteau que, pour parler aux gens, il est obligé de se faire souffler les dialogues. ▼



... expirez !

Après une demi-heure, c'est bon, je suis non seulement piqué au jeu, mais en plus je vire parano. Les personnages sont tous barges, la folie de la ville est contagieuse. Les dialogues rendent taré ; toujours absurdes, mécaniques, ce qui donne lieu à des situations totalement déstabilisantes, choquantes, et drôles. On se surprend souvent à rire, mais d'un rire hystérique, d'un rire de fou. Harvester pousse très loin le bouchon et fait fi d'une belle tripotée de tabous : pour soudoyer un flic, il faut lui acheter une revue porno. Il se précipite aussitôt dans une cellule pour s'y masturber. Les pompiers d'Harvester sont tous homosexuels, ils passent leur temps à peindre un gros balèze qui pose nu. Le père de votre fiancée observe sa fille qui se déshabille par un

MS DOS 6.22 · 95 · 3.1

■ HARVESTER ■ CONFIGURATION MINIMUM 486DX33 CD 2X ■ EDITEUR VIRGIN
■ DEVELOPPEUR DIGI FX INTERACTIVE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NOMBRE DE JOUEUR 1





trou qu'il a aménagé dans sa salle de bains. Et je vous passe toutes les scènes gores de décapitation, chaise électrique, explosion de cervelle à la mitrailleuse, etc. Je vous les passe et, si vous y tenez, vous pourrez les passer vous aussi car le soft prévoit une option qui censure les scènes trop violentes.

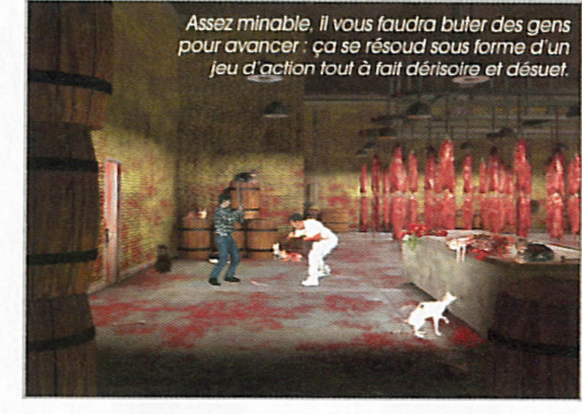
Mais étonnamment, Harvester ne se complaît pas dans la facilité, ses scénaristes ont utilisé le glauque pour mieux parvenir à leurs fins : nous faire marcher.

À soft glauque, interface glauque

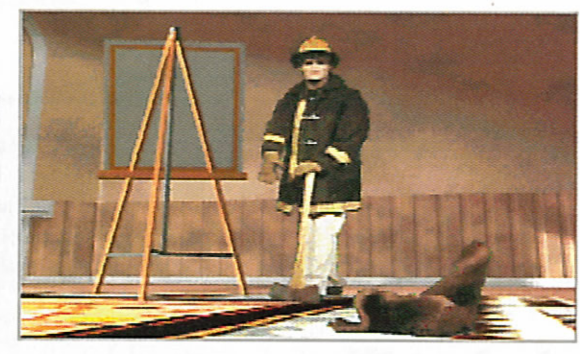
C'est bien dommage que l'interface soit tellement vieux jeu. Les animations des persos sont carrément sommaires, leur incrustation est laide. Les accès-disques sont incessants. Les décors sont assez laids d'ailleurs et pauvres aussi. Les dialogues sont trop longs. Le jeu bugge un peu ; parfois, on se retape deux fois de suite le même dialogue. Quant aux énigmes, elles sont malheureusement très classiques. Il s'agit toujours de trouver tel objet, qu'il faut apporter à telle personne, pour débloquer la situation. Malgré tout cela, Harvester est une aventure talentueuse, hérissante et particulièrement prenante, qui plaira à ceux, comme moi, que l'horreur et la psychose fascinent.

Monsieur pomme de terre

TIPS TECHNIQUE
Si vous ne possédez pas un CDx4, attendez-vous à attendre longtemps que cessent les accès-disques entre chaque lieu.


Assez minable, il vous faudra buter des gens pour avancer : ça se résoud sous forme d'un jeu d'action tout à fait dérisoire et désuet.

À Harvester, crever sera aisé, mais crever proprement sera une autre affaire.




▲ Les pompiers sont tous homos dans Harvester. C'est même pas un jeu de mots, puisque le soft est traduit de l'anglais. Non, ils sont juste tous pédés et passent leur temps à peindre des hommes nus.


▲ Crever sera chose aisée dans Harvester, mais crever proprement sera une autre affaire. ▶

REMARQUE
C'est dégueu et choquant. Je ne vais pas vous faire le coup de "je suis outré", c'est pas mon genre du tout, mais il est clair que ce soft n'est pas à laisser entre toutes les mains.



- \+ Une ambiance qui fonctionne à merveille
- \+ L'humour, le sordide et l'option "censure du gore"
- − Les dialogues trop longs et des graphismes assez laids
- − L'interface est techniquement très en retard





TECHN 75 · DESIGN 79 · INTÉRÊT 85

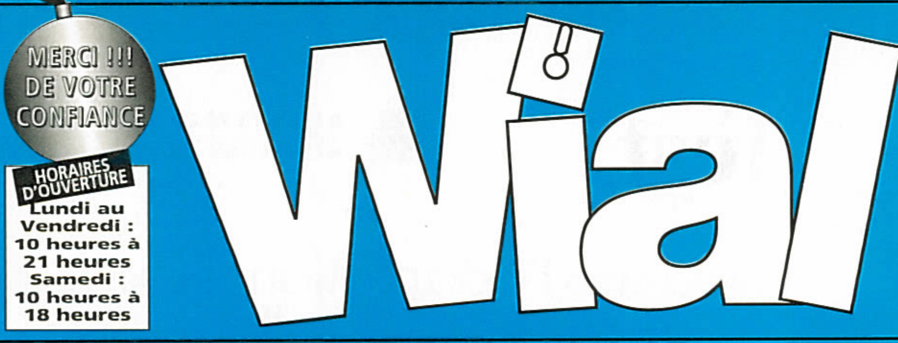
VENTE PAR CORRESPONDANCE

WIAL FRANCE S.A.R.L.
45, rue d'Aulnay (R.N. 370) - 14, parc de la Calarde
BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX
Tél.: **01 39 87 09 90** - Fax : 01 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :
3615 ALLGAMES*WIAL 2,23 FF mn

MERCI !!! DE VOTRE CONFIANCE

HORAIRES D'OUVERTURE
Lundi au Vendredi : 10 heures à 21 heures
Samedi : 10 heures à 18 heures

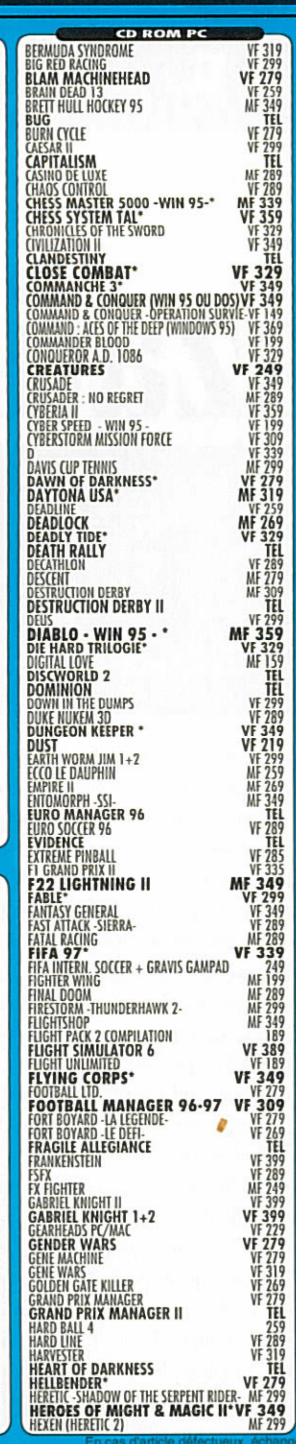


IBM PC & COMPATIBLES

ALADDIN 3,5	MF 219
AMAZONE QUEEN 3,5	VF 99
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 199
CANNON FODDER 3,5	VF 89
CARLOS 3,5	MF 89
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE- 3,5	VF 109
CHAOS ENGINE 3,5	MF 89
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	MF 99
CYCLONES 3,5	MF 69
D-DAY 3,5	MF 99
DESCENT 3,5	MF 275
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DREAMWEB 3,5	MF 99
EVASIVE ACTION 3,5	MF 139
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	219
FLIGHTSIMULATOR 5.1 3,5	299
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
HARPOON 1.21 3,5	MF 99
HARPOON 5,25	MF 49
HIRED GUNS 3,5	MF 59
INHERIT THE EARTH 3,5	99
KICK OFF 96 3,5	VF 285
LASER SQUAD 5,25	MF 49
LE LIVRE DE LA JUNGLE 3,5	VF 199
LEGIONS 3,5	MF 259
MAGIC CARPET 3,5	VF 299
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 159
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 129
NICKY BOOM 3,5	MF 99
ONE MUST FALL 3,5	MF 99
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 39
PLANETE FOOTBALL 3,5	MF 169
QUARANTINE 3,5	VF 199
RAPTOR 3,5	VF 99
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 99
RETURN TO ZORK 3,5	MF 49
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 99
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 89
ROI LION 3,5	MF 219
RYDER CUP 3,5	MF 59
SHADOW OF YSERBIUS 3,5	99
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 39
SIM TOWER -WIN- 3,5	VF 299
SPACE QUEST IV 5,25	VF 39
STREET FIGHTER II 3,5	MF 159
STUNT ISLAND 3,5	99
SUBWAR 2050 3,5	MF 169
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SYSTEM SHOCK 3,5	MF 169
TERMINATOR II - ARCADE GAME- 3,5	MF 199
TERRACE 3,5	VF 59
THEATRE OF WAR 5,25	MF 39
THE PATRICIANS 3,5	MF 99
VOYAGEUR DU TEMPS 3,5	VF 179
WOLF 3,5	89
ZEPPELIN 3,5	199

CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ABSOLUTE ZERO	VF 299
ACES OF THE DEEP + FAST ATTACK	**VF 279**
ACTION SOCCER + JOYPAD	VF 269
ACTION SOCCER EURO 96	VF 199
ACTUA SOCCER	VF 299
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	VF 399
AFTER LIFE*	**VF 349**
AGE OF RIFFLES*	**MF 339**
AH-64D LOGBOW	VF 359
AIR POWER	VF 299
ALERTE ROUGE	**VF 349**
ALBION	VF 299
ALIEN INCIDENT	VF 249
ALIEN TRILOGIE*	**MF 329**
ALONE IN THE DARK TRILOGIE	VF 299
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	VF 289
AMERICAN CIVIL WAR	**TEL**
AMOK	**TEL**
ANGEL DEVOID*	**VF 309**
ANVIL OF DAWN	MF 309
APACHE LONGBOW	VF 289
AR'KRITZ	**TEL**
ARCHIMEDEAN DYNASTY	**TEL**
ARENA II -DAGGERFALL-	**MF 349**
ASCENDANCY	VF 359
ATTACK STACK (9 CD)	269
AU COEUR DU DEBARQUEMENT	**TEL**
AZRAEL'S TEAR	**VF 339**
BAD MOJO	VF 329
BATTLE CRUISER 3000 AD*	**MF 249**
BATTLEDROME	MF 219
BATTLEGROUND ARDENNES -WIN-	VF 359
BATTLEGROUND : GETTYSBOURG	VF 349
BATTLEGROUND : WATERLOO*	**VF 359**
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS-	VF 359
BEDLAM	VF 279
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 299



CD ROM PC

BERMUDA SYNDROME	VF 319
BIG RED RACING	VF 299
BLAM MACHINEHEAD	**VF 279**
BRAIN DEAD 13	VF 259
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUG	**TEL**
BURN CYCLE	VF 279
CAESAR II	VF 299
CAPITALISM	**TEL**
CASINO DE LUXE	MF 289
CHAOS CONTROL	VF 289
CHESS MASTER 5000 -WIN 95-*	**MF 339**
CHESS SYSTEM TAL*	**VF 359**
CHRONICLES OF THE SWORD	VF 329
CIVILIZATION II	VF 349
CLANDESTINY	**TEL**
CLOSE COMBAT*	**VF 329**
COMMANCHE 3*	**VF 349**
COMMAND & CONQUER (WIN 95 OU DOS)	**VF 349**
COMMAND & CONQUER -OPERATION SURVIE-	VF 149
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 199
CONQUEROR A.D. 1086	VF 329
CREATURES	**VF 249**
CRUSADE	VF 349
CRUSADER : NO REGRET	MF 289
CYBERIA II	VF 359
CYBER SPEED - WIN 95 -	VF 199
CYBERSTORM MISSION FORCE	VF 309
D	VF 339
DAVIS CUP TENNIS	MF 299
DAWN OF DARKNESS*	**VF 279**
DAYTONA USA*	**MF 319**
DEADLINE	VF 259
DEADLOCK	**MF 269**
DEADLY TIDE*	**VF 329**
DEATH RALLY	**TEL**
DECATHLON	VF 289
DESCENT	MF 279
DESTRUCTION DERBY	MF 309
DESTRUCTION DERBY II	**TEL**
DEUS	VF 299
DIABLO - WIN 95 - *	**MF 359**
DIE HARD TRILOGIE*	**VF 329**
DIGITAL LOVE	MF 159
DISCWORLD 2	**TEL**
DOMINION	**TEL**
DOWN IN THE DUMPS	VF 299
DUKE NUKEM 3D	VF 289
DUNGEON KEEPER *	**VF 349**
DUST	**VF 219**
EARTH WORM JIM 1+2	VF 299
ECCO LE DAUPHIN	MF 259
EMPIRE II	MF 269
ENTOMORPH -SSI-	MF 349
EURO MANAGER 96	**TEL**
EURO SOCCER 96	VF 289
EVIDENCE	**TEL**
EXTREME PINBALL	VF 285
F1 GRAND PRIX II	VF 335
F22 LIGHTNING II	**MF 349**
FABLE*	**VF 299**
FANTASY GENERAL	VF 349
FAST ATTACK -SIERRA-	VF 289
FATAL RACING	MF 289
FIFA 97*	**VF 339**
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249
FIGHTER WING	MF 199
FINAL DOOM	MF 289
FIRESTORM -THUNDERHAWK 2-	MF 299
FLIGHTSHOP	MF 349
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIMULATOR 6	**VF 389**
FLIGHT UNLIMITED	VF 189
FLYING CORPS*	**VF 349**
FOOTBALL LTD.	VF 279
FOOTBALL MANAGER 96-97	**VF 309**
FORT BOYARD -LA LEGENDE-	VF 279
FORT BOYARD -LE DEFI-	VF 269
FRAGILE ALLEGIANCE	**TEL**
FRANKENSTEIN	VF 399
FSFX	VF 289
FX FIGHTER	MF 249
GABRIEL KNIGHT II	VF 399
GABRIEL KNIGHT 1+2	**VF 399**
GEARHEADS PC/MAC	VF 229
GENDER WARS	**VF 279**
GENE MACHINE	VF 279
GENE WARS	VF 319
GOLDEN GATE KILLER	VF 269
GRAND PRIX MANAGER	VF 279
GRAND PRIX MANAGER II	**TEL**
HARD BALL 4	259
HARD LINE	VF 289
HARVESTER	VF 319
HEART OF DARKNESS	**TEL**
HELLBENDER*	**VF 279**
HERETIC -SHADOW OF THE SERPENT RIDER-	MF 299
HEROES OF MIGHT & MAGIC II*	**VF 349**
HEXEN (HERETIC 2)	MF 299



CD ROM PC

HEXEN DEATH DATA	MF 169
HIND	VF 359
HYPER BLADE	**TEL**
INDY CAR RACING 2	MF 269
INFERNO	VF 209
IN THE FIRST DEGREE	VF 369
IRON ASSAULT	199
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JAGGED ALLIANCE -DEADLY GAMES-	**TEL**
JET FIGHTER III*	MF 359
JOHN MADDEN 97	**MF 329**
JUDGE DREDD	MF 329
KICK OFF 96	VF 289
L'ENTRAINEUR	VF 309
L'ENTRAINEUR DATA'S	**TEL**
L'AFFAIRE MORLOV	VF 279
LANDS OF LORE II	**TEL**
LE CAUCHEMARD DE PPDA	**VF 349**
LEISURE SUIT LARRY 7	**TEL**
LEMMINGS 3D	MF 199
LES GUIGNOLS DE L'INFO	VF 349
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	VF 319
LE TRESOR DE TOLTEQUES	VF 299
LIGHTHOUSE	**VF 339**
LINKS LS	MF 359
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LORDS OF MIDNIGHT 3	VF 199
LORDS OF THE REALM*	**VF 349**
L-ZONE -WINDOWS-	279
M.A.X.*	**VF 319**
MAGIC THE GATHERING*	**VF 349**
MANTIS	MF 299
MASTER OF ORION II	**TEL**
MAXIMUM ROAD RACE	MF 209
MECHWARRIOR II	VF 359
MECHWARRIOR II -MODULE D'EXTENSION-	MF 199
MECHWARRIOR II - THE MERCENARIES -	**TEL**
MEGAPAK 3 (12 CD)	239
MEGARACE II	VF 299
MERIDIAN 59 -WIN 95- (INTERNET)	MF 299
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	VF 229
MIGHT & MAGIC TRILOGIE	MF 269
MIRAGE -WIN-	199
MONOPOLY	VF 289
MONSTER TRUCK MADNESS	**VF 279**
MORTAL COIL	MF 249
MUMMY LA TOMB DU PHARAON	**VF 289**
MYST - WIN -	VF 299
NASCAR RACING II	**TEL**
NBA JAM	MF 299
NBA LIVE 96	VF 355
NEED FOR SPEED SPEC. EDT	MF 349
NHL 97	**VF 329**
NHL HOCKEY 96	VF 359
NITRO RACERS	**TEL**
NORMALITY INC	VF 329
NUKE IT DATA	**MF 149**
OFFENSIVE	VF 289
OLYMPIC GAMES	VF 279
OLYMPIC SOCCER	VF 279
ORION BURGER	**VF 279**
P.O.D. -WIN 95-	**TEL**
PANDORA DIRECTIVE*	**VF 379**
PGA TOUR GOLD 97	**VF 349**
PHANTASMAGORIA	VF 389
PHANTASMAGORIA II	**TEL**
POLICE QUEST SWAT + POLICE Q.4	**VF 349**
POOL CHAMPION	299
POWER, CORRUPTION & LIES COMPILATION	VF 299
PRAY FOR DEATH	VF 159
PRISONER OF ICE	VF 229
PRIVATEER 2 -THE DARKENING-*	**VF 349**
PROJECT NOMAD	MF 199
PRO PINBALL : THE WEB	MF 279
QUAKE	VF 339
RALLY CHAMPIONSHIP	MF 299
RAMA*	**VF 349**
RAYMAN	VF 289
REALMS OF THE HAUNTING	**TEL**
REBEL ASSAULT 2	VF 359
RED ALERTE	**VF 349**
RED GHOST	VF 199
RETURN FIRE	MF 319
RIPPER	VF 299
RISE 2	MF 309
ROAD RUSH - WIN -	MF 279
ROBERT E. LEE CIVIL WAR GENERAL	**VF 309**
ROYAL FLUSH PINBALL	249
S.T.O.R.M	VF 329
SAMPRAS EXTREME TENNIS*	**VF 289**
SCORCHER PLANET	VF 319
SCREAMER	MF 249
SCREAMER 2	**VF 259**
SEA LEGENDS	VF 289
SECRET MISSIONS	VF 269
SENSIBLE GOLF	MF 259
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	VF 199
SETTLERS II	VF 349
SETTLERS 2 MISSION DISC*	**VF 149**
SHANNARA	MF 329



CD ROM PC

SHATTERED STEEL	**TEL**
SHELLSHOCK	VF 279
SHERLOCK HOLMES 2	**VF 309**
SILENT HUNTER	VF 349
SILENT STEEL	VF 299
SILENT THUNDER + EARTHSIEGE II	**VF 309**
SILMARILS HISTORY (10 JEUX)	VF 219
SIM CITY 2000	VF 239
SIM CITY 2000 -COLLECTION- WIN	VF 359
SIM CLASSIC II	VF 319
SIM TOWER	VF 329
SONIC -WIN 95-	MF 249
SPACE BUCKS + OUTPOST	**VF 309**
SPACE HULK II	MF 359
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 299
S.P.Q.R.	**TEL**
SPUD	VF 249
SPYCRAFT*	**VF 349**
STARFLEET ACADEMY	**TEL**
STAR GENERAL	**TEL**
STARS DU FOOT 96 COMPIL. (8 JEUX)	MF 279
STEEL PANTHERS II*	**VF 339**
STING : ALL THIS TIME	MF 279
STONEKEEP	VF 355
STRIKER	MF 239
STRIKER 96	MF 279
SUKHOI SU-27 FLANKER	VF 289
SUPER STARDUST	MF 149
SUPER STREET FIGHTER II	MF 259
SWIV 3D*	**MF 299**
SYNDICATE WARS	VF 329
TEAM F1	**TEL**
TEMPTATION COMPILATION	299
TFX EF 2000 DATA TACTCOM	VF 145
TFX EF 2000 + TACTCOM	VF 249
TFX EF 2000 -WIN 95-	VF 299
THE 11TH HOUR	VF 299
THE DARK EYE	VF 349
THE DIG	VF 375
THEME HOSPITAL	**TEL**
THIS MEANS WAR	VF 349
THORIN'S PASSAGE	VF 299
TIE FIGHTER COLLECTION	VF 229
TIME COMMANDO	VF 349
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	VF 239
TIMELAPSE	TEL
TOMB RAIDER*	**VF 299**
TOONS TRUCK	**VF 339**
TOSHINDEN BATTLE ARENA	MF 269
TOP GUN -MICROPROSE-	MF 349
TOTAL MANIA - WIN -	MF 279
TRACK ATTACK	VF 199
TRIVIAL PURSUIT	VF 289
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTRA PINBALL CREEP NIGHT	**VF 279**
UNREAL	**TEL**
URBAN RUNNER	VF 349
US NAVY FIGHTER 97	**TEL**
VERSAILLES	**VF 489**
VIKING CONQUEST	VF 289
VIRTUA FIGHTER -XIN 95-	MF 329
VIRTUA COP	**MF 319**
VIRTUAL CHESS PLATINUM	VF 339
VIRTUAL KARTS -MICROPROSE-	VF 269
WAGE OF WAR	**TEL**
WARCRAFT II DATA	**VF OU MF 169**
WARCRAFT 2 DELUXE	**VF 359**
WAREGAME CONSTRUCTION SET 3	**TEL**
WARHAMMER -WIN 95-	VF 329
WARRIORS	VF 279
WAR WIND	**TEL**
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WESTWOOD ANTHOLOGIE	VF 349
WING COMMANDER 4	VF 419
WIPE OUT	MF 239
WIZARDRY NEMESIS	**TEL**
WHITE LINE COMP.	VF 269
WORLD RALLY FEVER	VF 219
WORMS L'INTEGRALE	**VF 249**
WORMS REINFORCEMENT DATA	VF 129
X-COM APOCALYPSE	**TEL**
XS	**TEL**
Z	VF 309
ZEPPELIN	299
ZIDANE FOOTBALL	VF 319
ZORK NEMESIS	VF 359
ZORRO	MF 199

... PC CD ROM Petits prix ...

1942 THE PACIFIC AIR WAR	MF 119
1944 ACROSS THE RHINE	MF 119
AIR POWER + TAPIS SOURIS	89
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 79
ALONE IN THE DARK + SHADOW OF THE COMET	129
AL-QADIM	VF 99
ARE YOU AFRAID OF THE DARK	169
ARMORED FIST	MF 109

CD ROM PC PETITS PRIX

ASSAULT RIGGS	MF 149
BENEATH A STEEL SKY	VF 99
BIOFORGE	VF 109
BITMAP BROTHERS COMPILATION	MF 99
BUREAU 13	129
CANNON FODDER II	VF 109
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	VF 99
CIVILIZATION	VF 109
COMANCHE	VF 109
CREATURE SHOCK	VF 109
CRITICAL PATH	129
DARK FORCES	VF 149
DAY OF THE TENTACLE	VF 109
DAWN PATROL	MF 109
DELTA V	MF 99
DIGGERS	99
DOGZ* OU CATZ*	VF 119
DRACULA UNLEASHED	149
DRAGON LORE	VF 109
DREAMWEB	MF 89
DUNE	VF 129
DUNE II	VF 129
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 99
F-14 FLEET DEFENDER	MF 119
F-15 STRIKE EAGLE 3	MF 119
FADE TO BLACK	VF 109
FIELDS OF GLORY	VF 109
FIFA INTERN. SOCCER	MF 109
FLIGHT LIGHT	MF 119
FLIGHT SIM TOOL KIT	119
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
FULL THROTTLE	VF 149
GABRIEL KNIGHT	VF 99
GENESIA	VF 129
GOBLINS 3	VF 99
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 169
GUILTY	VF 129
GUNSHIP 2000	MF 179
HEIMDALL II	VF 109
HELLFIRE ZONE	MF 119
HI-OCTANE	MF 99
INDIANA JONES 4	VF 109
INHERIT THE EARTH	89
INNOCENT UNTIL CAUGHT	VF 99
JOURNEYMAN PROJECT TURBO -WIN-	89
JUMP RAVEN	MF 99
KING'S QUEST 6	MF 99
KING QUEST 7	VF 99
KYRANDIA III	VF 109
LABYRINTH OF TIME	MF 99
LANDS OF LORE	VF 109
LAST DYNASTY	VF 99
LEISURE SUIT LARRY 6	VF 99
L'ENIGME DE MAITRE LU	VF 99
LINKS 386	MF 99
LITTLE BIG AVENTURE	VF 109
LOST EDEN	VF 109
LOST IN TIME 1 + 2	VF 99
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 149
MAGIC CARPET PLUS	VF 199
MANIC KARTS	VF 179
MASTER OF MAGIC	VF 169
MEGARACE	MF 99
MIG-29 + GUNSHIP	MF 59
MONKEY ISLAND 2	VF 109
NAVY STRIKE	MF 109
NHL HOCKEY	MF 99
NHL HOCKEY 95	MF 109
NOVASTORM + 2 JEUX	MF 99
PACIFIC ISLAND	MF 99
PINBALL 3D VCR	MF 99
PINBALL MANIA -WIN-	MF 179
PIRATES GOLD	VF 109
PLAYER MANAGER II	VF 109
POWER DRIVE	MF 149
PRIMAL RAGE	MF 159
PSYCHIC DETECTIVE	MF 169
PSYCHOTRON	MF 69
QUEST & FUN	MF 99
RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 109
RAPTOR	MF 99
REBEL ASSAULT	89
RENEGADE	MF 99
RETRIBUTION	MF 59
RISE OF THE TRIADS	MF 99
ROBINSON'S REQUIEM	VF 99
SAM & MAX	VF 109
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 109
SKOCKWAVE ASSAULT -WIN 95-	MF 109
SHIVERS	VF 99
SIM CITY ENHANCED	VF 79
SLIPSTREAM 5000	VF 149
SPACE QUEST 6	VF 99
SPACESHIP WARLOCK	MF 99
SSN-21 SEAWOLF	VF 99
STARDUST SUPER EDITION	MF 99
STAR TREK : JUGEMENT RITES	VF 109
STRIKE COMMANDER	VF 99
SUPERSKI PRO	MF 109
SYNDICATE PLUS	VF 109

CD ROM PC PETITS PRIX

TERMINAL VELOCITY	MF 99
TFX	MF 119
TFX EF 2000	VF 199
THE 7TH GUEST	MF 109
THE HIVE -WIN 95-	MF 99
THE HORDE	99
THEME PARK	VF 109
THE ORION CONSPIRACY	VF 129
THE RAVEN PROJECT + TAPIS SOURIS	89
TILT	MF 109
TRANSPORT TYCOON + WORLD EDITOR	VF 109
UFO	VF 109
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	MF 109
UNDER A KILLING MOON	VF 99
UNIVERSE	MF 99
US NAVY FIGHTER	VF 109
WETLANDS	MF 139
WING COMMANDER 1	MF 119
WING COMMANDER 3	VF 149
WITCHAVEN II	MF 99
WOLFPACK	MF 109
X-WING COLLECTOR	MF 149
YAHTZEE	VF 179
ZEPHYR	MF 69
ZONE RAIDERS	MF 139
ZOOP	MF 139

AMIGA

DEMANDEZ LA LISTE DES DERNIERS JEUX AMIGA !!!

PC CD ROM CHARME

Réservé aux Adultes

ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT PC-MAC	VF 229
ASIE INTERDITE PC CD MAC	VF 269
BAD GIRLS PC-CD	169
BETTY PAGE PC-MAC	VF 269
CLUB SEX PARTNERS PC-MAC	MF 249
CYBER XPERIENCE PC-CD MAC	MF 339
CYBERIX PC-CD MAC	VF 329
DAYDREAMS PC-MAC	MF 199
DEBORAH MANGA PC-MAC	MF 309
DIVA X-REBECCA-	MF 269
DRAGHIXA INTERACTIVE	329
FANTASCENES VOL. 1 PC-MAC	269
FRANKENSEX PC-MAC	VF 159
INTERVIEW DE PAULINE	VF 299
LATEX : THE GAME PC-CD MAC	**MF 289**
LA VILLA PC-MAC	VF 299
L'ECOLE DE LAETITIA -WIN-	VF 269
LE PARFUM DE MATHILDE	**MF 269**
LIBIDO MANGA	**MF 219**
LOLO FERRARI CD PC-MAC	VF 229
MAD PARADOX	MF 199
MANGA TITS PC-WIN- MAC	249
NIGHT WATCH INTERACTIVE 3	**MF 249**
NIPPON OBSESSIONS 3 PC-MAC	MF 229
NIPPON OBSESSIONS HOT GUIDE	MF 59
PARIS NU 1900 B.E. PC-MAC	MF 339
PARIS X 1900 B.E. PC-MAC	MF 339
PASSEPORT X ... BUDAPEST	VF 249
PORNO POKER	**MF 259**
PRIVATE INVESTIGATOR PC-WIN	VF 329
PRIVATE PLEASURE PARK 2	**MF 289**
PORNMANIA	VF 279
TABATHA VS DRAGHIXA PC-MAC	VF 329
VIRTUAL VALERIE 2	MF 289
ZARA WHITE DBLE XPERIENCE PC-MAC	VF 339
ZARA WHITE -TEMPLE DE L'AMOUR-	VF 299

EDUCATIFS ET CULTURELS

ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
DIVINATION CD PC MAC	249
FRANCOIS MITTERAND 1916-96 CD PC	239
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 1	299
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 2	299
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

VOLANT GRAND PRIX -THRUSTMASTER-	**729**
MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	**279**
MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO	**419**
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	259
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	569
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T2-THRUSTMASTER-	1149
VOLANT FORMULA T2+ F1GRAND PRIX II	VF 1399
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	239

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 31 F ⟶ Livraison 24/48 h
DOM + CEE + Suisse : 69 F TOM : 99 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

*Ou commande sur papier libre

Commandez* par téléphone 01 39 87 09 90 ou fax 01 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h par Jet Services

Nom ....
Adresse ....
....Tél : ....
Code postal.........................Ville ....

❑ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charme)

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement
❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire.......................................

MS DOS 6.22

■ MACHINE PC CD ROM ■ DEVELOPPEUR AVALON HILL ETATS-UNIS ■ EDITEUR ALSYD MULTIMÉDIA
■ CONFIGURATION MINIMUM 486 - 8 MO DE RAM ■ TEXTE ET VOIX FRANCAIS ■ NBRE DE JOUEUR JUSQU'A 8

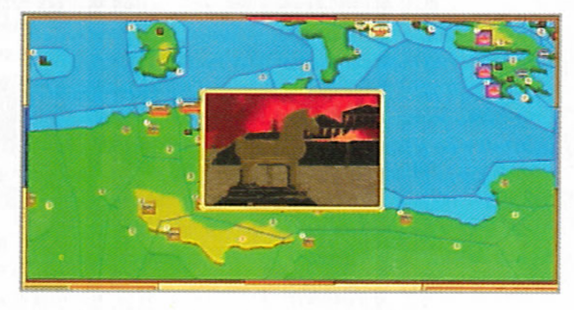
Voici enfin l'adaptation officielle et fidèle d'Advanced Civilization, l'excellent jeu de plateau d'Avalon Hill. Ça fait des années qu'on l'attend impatiemment. Le résultat nous balance entre joie et peine.



▲ Les échanges de matières premières sont vitaux, le seul moyen de faire évoluer votre peuple et donc de gagner.

Advanced Civilization

Stratégie - Tous joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS

Le jeu est prenant et intéressant, respectueux du jeu de plateau d'Avalon Hill mais graphiquement foireux. Jetez-y un œil quand même, ça vaut le détour.

Bien que presque tout le monde connaisse Civilization de Sid Meier sur PC, vous ne savez peut-être pas que le gars Sid s'est inspiré, au départ et entre autres, d'un jeu de plateau déjà fort célèbre : Advanced Civilization. L'un des meilleurs du genre, avec une bonne grosse carte, des tonnes de pions dans tous les sens, pas de dés pour laisser le moins de place possible au hasard, et une bonne quinzaine d'heures de jeu pour venir à bout d'une partie. Bien sûr, l'intérêt de ce genre de jeu c'est de se réunir entre potes, de remplir le frigo de bières pour pouvoir tenir toute la nuit, et de se massacrer les uns les autres dans la bonne humeur. Malheureusement, il n'est pas toujours facile de trouver huit personnes prêtes à passer une nuit blanche pour pousser des petits pions de carton. D'où l'intérêt d'une version sur ordinateur, votre PC n'attendant que d'être branché, lui.

Advanced Civilization vous balance loin dans le passé, en 8000 avant J.-C., carrément, et vous met entre les pattes des hommes qui découvrent la civilisation, justement. Il va falloir les faire évoluer, sacrément. Construire des villes, développer le commerce, développer l'agriculture et toutes sortes d'inventions ; et bien souvent faire la guerre avec les peuples voisins. La guerre était, en ces époques reculées, le meilleur moyen de faire évoluer un peuple, le top des échanges culturels. Tout se passe autour du bassin méditerranéen, berceau de nombres de civilisations prestigieuses.

Autant vous prévenir tout de suite, cet Advanced Civilization n'est à réserver qu'aux fans du jeu de plateau. Non pas que le jeu soit raté, peu intéressant, trop facile ou je ne sais quoi d'autre, que non ; mais malheureusement graphisme et interfaces sont un peu laborieux. C'est même franchement laid et assez mal foutu, il faut faire pas mal d'efforts pour se glisser dans le jeu. Efforts qui sont plus faciles à faire quand on est déjà accro d'Advanced Civilization le jeu de plateau.

Pour les fans, tout y est. Cette version PC respecte à la virgule près l'originale, un vrai bonheur. D'autant que l'ordinateur ne joue pas mal du tout, et propose même trois niveaux d'Intelligence Artificielle différents. Mais le plus intéressant, c'est de jouer par e-mail, si vous avez un accès sur le net bien sûr. Advanced Civilization dispose de cette option, malheureusement encore une fois assez compliquée à utiliser et à préparer. Les parties d'Advanced Civilization sont beaucoup trop longues, une version on-line était donc impossible, et l'échange d'e-mail avec les mouvements des troupes s'avère être le seul mode viable.

Seb.

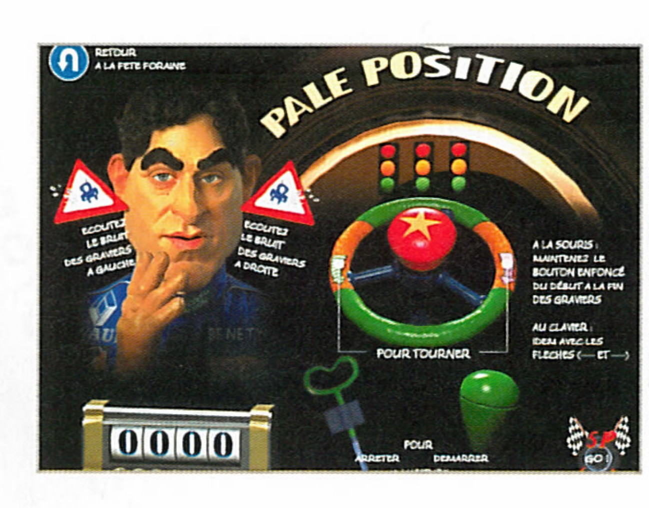
La carte respecte au millimètre l'original d'Avalon Hill, tout se passe autour du bassin méditerranéen. ▼



+ L'intelligence de l'ordinateur avec ses 3 niveaux.
+ La possibilité de jouer à huit par e-mails.
+ Extrêmement fidèle à l'original.
– L'interface très démodée.
– Le graphisme assez ringard.
– Jeu par e-mail difficile à mettre en place.

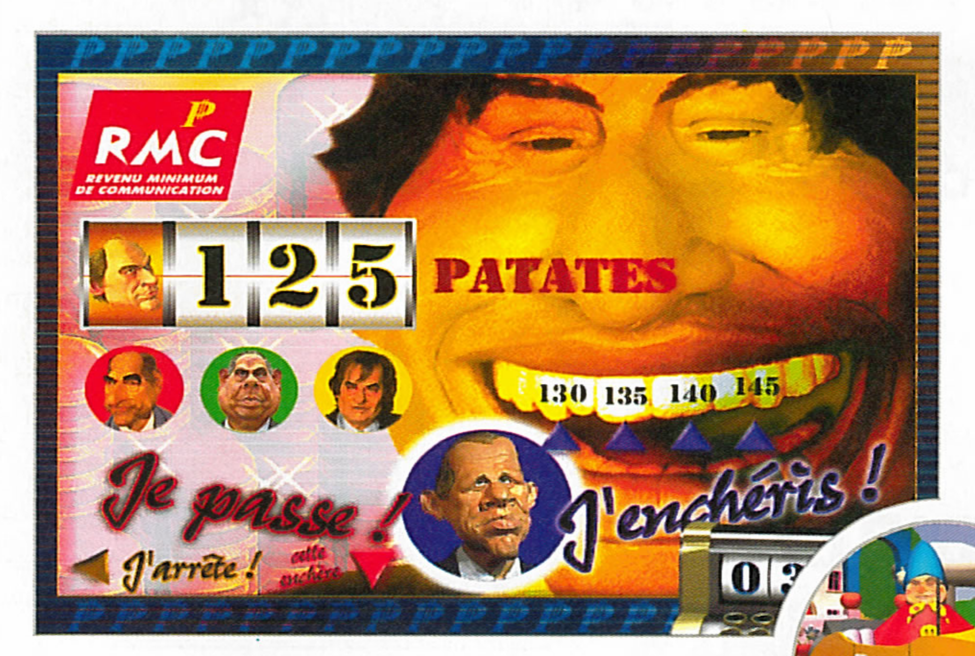


Allez les chtites joueurs du Monde mondial, il est temps de gagner des parts de marché et de le construire, le Monde mondial de demain : avec 20 milliards de cons qui regardent la télé et vous à la tête des chaînes de World Company.



Le cauchemar de PPD

Aventure débile - Tous joueurs - PC CD Rom, Mac CD-Rom



EN DEUX MOTS
Allez, au boulot ! Elles vont pas se gagner toutes seules les parts de marché.

Vous voilà donc à la tête d'une des quatre chaînes du bouquet numérique de World Company. Et en tant que nouveau chef de rayon, vous devez faire plaisir à vos patrons pour qu'ils puissent aller jouer au golf, l'âme en paix, qu'ils n'aient pas trop de soucis et qu'ils nous préparent sereinement le Monde mondial de demain. Et pour leur faire plaisir, pour prouver que vous méritez votre place en haut de cette échelle (qui sait, un jour vous irez peut-être jouer au golf vous aussi !), il faut gagner des parts de marché. Vous avez une saison de télévision devant vous, de septembre à juin, pour faire vos preuves et écraser vos adversaires. Pour leur péter la gueule bien.

Priorité des priorités : la grille des programmes. C'est tout ce qui compte, voilà. Ils vous faut de belles émissions qui rendent cons, avec des animateurs qui ont la cote, des beaux navets, des chouettes invités et des ragots pour fracasser vos adversaires. Tout ça pour que les Fromages qui Puent qui végètent devant la télé oublient à quel point leurs vies sont merdiques, et qu'ils soient fin prêts à repartir au boulot le lendemain ou à remplir leurs chariots dans les hypermarchés World Company, le week-end au lieu de faire la révolution. Une noble mission que vous avez là entre vos mains, chtite chef de rayon.

Nagui ou Pradel ?

Il faut passer au juke-box à enchères pour acheter les animateurs mis en vente par Patrick Sabatier. Vous les achetez à coups de patates, mais vos adversaires chefs de rayon des autres chaînes sont là aussi, et les enchères montent facilement. Heureusement, au début vous avez une caisse à patates, mais bientôt il faudra les gagner vous-même. Parfois le choix est dur ; est-ce que je prends Lagaf ou la créature de Roswell ? Nagui ou Pradel ? Faut faire plaisir aux Fromages qui Puent, faut bien les connaître pour faire des choix aussi pointus.

Une fois que vous avez un chouette animateur acheté avec vos patates, hop, il faut lui trouver un invité, sinon il sert à rien. Et là, vous utiliserez le Metroscape Navigateur pour visiter le Village Fromage qui Pue Global (le World Company Wide Web). 15 sites composent les stations de métro de ce monde virtuel qui pue. C'est là que vous devrez fouiller pour trouver des invités, des films débiles, des sportifs, et des indices sur tout ce qui a la cote en ce moment dans les foyers des Fromages qui Puent.

Alain Delon vous vendra des films de lui ; chez Chrissine, Cherge et Phiipe vous donneront des infos entre ptites poires et cahuètes ; vous retrouverez Nanard en taule ou Arlette dans son appart de banlieue. Toutes ces scènes sont interactives et bourrées de conneries pas croyables, vannes tirées des Guignols ou nombreuses vannes créées spécialement pour le jeu.

MACHINE RAM ET PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PC 486 66 MHZ, 8 MB RAM, CD 2X OU MACINTOSH 8 MB RAM ET CD ROM
■ EDITEUR CANAL+ MULTIMEDIA ■ DEVELOPPEUR IN VISIO ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 1

La télévision : un truc qui rend con.

Ensuite, paf, on retourne vers sa grille des programmes, on case ses invités avec ses animateurs, ses films, en réfléchissant bien aux créneaux horaires (journée, access-prime-time, prime-time ou nuit), on valide le tout, et c'est parti. Vous découvrez alors les programmations de vos adversaires avant que le classement final du mois ne tombe, et pour savoir quel chef de rayon a pété la gueule bien bien à ses adversaires. Selon vos résultats au Dimat, vous aurez plus ou moins de Patates qui tomberont. Et les Patates, c'est important pour acheter tout ce qui fait une belle chaîne bien con pour les chtis chômeurs et passer à la programmation du mois suivant.

Une nouvelle race de CD-Rom

Bon, vous voyez à peu près le topo. Vous comprendrez encore mieux quand je vous aurai dit que toutes les scènes sont super drôles et surtout magnifiquement réalisées. Le graphisme basé sur les Guignols version marionnettes est superbe une fois renderi-truc pixelli-truc et affichés sur vos beaux chtis écrans. Les sons sont irréprochables parce que puisés dans les stocks de Canal+ ou souvent réenregistrés par les mêmes coyotes qui font les originaux. Bref, c'est fidèle à l'émission de télé, les fans peuvent se réjouir, mais cela profite bien des possibilités offertes par le Multi-Machin-Chose. Il n'est d'ailleurs pas évident de classer ce Chose-là. Pas vraiment un jeu d'aventure ou un jeu tout court, mais plus qu'un Multi-Truc, c'est une nouvelle race de CD-Rom au même titre que celui des Monty Pythons testés dans ce même numéro ; un soft qui se veut jouable mais avant tout drôle et original. Et c'est réussi, très réussi.

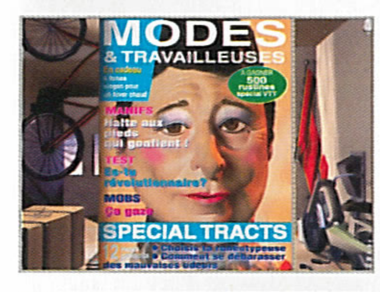
Au passage, si vous avez déjà "joué" au premier CD-Rom tiré des Guignols, sachez que celui-ci est beaucoup, beaucoup plus riche que son prédécesseur. Et beaucoup plus jeu aussi. Mince c'est compliqué. Enfin bref, si vous voulez 100 heures de jeu d'aventure qui changent tout le temps et que vous n'aimez pas trop rigoler, passez votre chemin. Si vous recherchez la rigole-ah-ah, un produit bien foutu qui pourra alimenter les conversations avec vos parents quand ils vous branchent sur le CD-Rom et que au moins les Guignols ils connaissent, hop vous tenez un gagnant. En tout cas, ici à Joy on a bien rigloglé.

Seb.



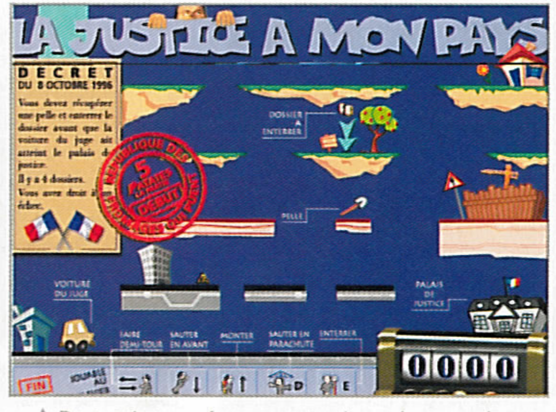




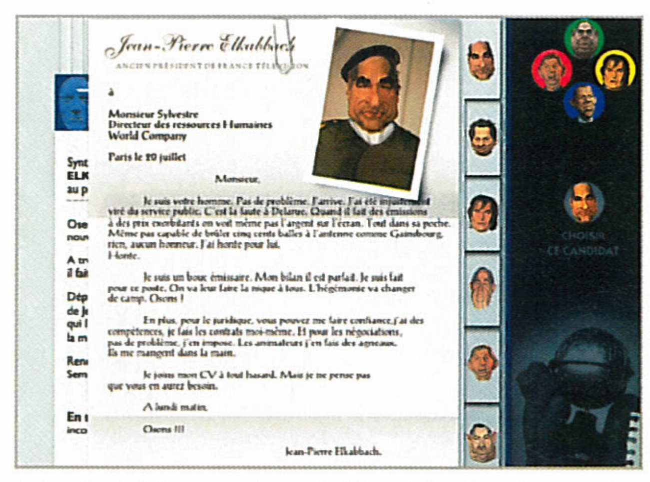


Bourrage de crâne

La télévision est au centre du public.
La grille de programmes est au centre de la télévision.
L'animateur est au centre de la grille.
L'argent est au centre de l'animateur.
World Company est au centre de l'argent.
John Sylvestre est au centre de World Company.



▲ De nombreuses fausses couvertures de magazines, d'affiches de films ou de bouquins sont disséminées dans le jeu. Toujours tordantes et bien faites.



Jean-Pierre Elkabbach
ANCIEN PRÉSIDENT DE FRANCE TÉLÉVISION

à

Monsieur Sylvestre
Directeur des ressources Humaines
World Company

Paris le 20 juillet

Monsieur,

Je suis votre homme. Pas de problème. J'arrive. J'ai été injustement viré du service public. C'est la faute à Delarue. Quand il fait des émissions à des prix exorbitants on voit même pas l'argent sur l'écran. Tout dans sa poche. Même pas capable de brûler cinq cents balles à l'antenne comme Gainsbourg, rien, aucun honneur. J'ai honte pour lui.
Honte.

Je suis un bouc émissaire. Mon bilan il est parfait. Je suis fait pour ce poste. On va leur faire la nique à tous. L'hégémonie va changer de camp. Osons !

En plus, pour le juridique, vous pouvez me faire confiance, j'ai des compétences, je fais les contrats moi-même. Et pour les négociations, pas de problème, j'en impose. Les animateurs j'en fais des agneaux. Ils me mangent dans la main.

Je joins mon CV à tout hasard. Mais je ne pense pas que vous en aurez besoin.

A lundi matin.

Osons !!!

Jean-Pierre Elkabbach.

▲ Au début du jeu, vous devez choisir vos trois adversaires parmi six postulants. Qui aura l'honneur d'être chef de rayon également, comme vous ? Lisez leurs CV et leurs projets de chaînes.



▲ À coups de p'tites poires et de cahuètes, nos deux lascars lâcheront des noms qui vous serviront à bien programmer votre grille, pour choisir les gens qui ont le vent en poupe chez les cons.

+ C'est marrant, tiens, tout simplement. On rigole tout plein.
+ Une qualité graphique et sonore irréprochable.
− On découvre un peu vite tout ce qui fera le jeu par la suite.





Jeu de rôles en ligne cherche amateurs de mondes en construction. Paresseux et ronchons s'abstenir. Prévoir café et espèces sonnantes et trébuchantes. Connexion Internet et carte bleue exigées.

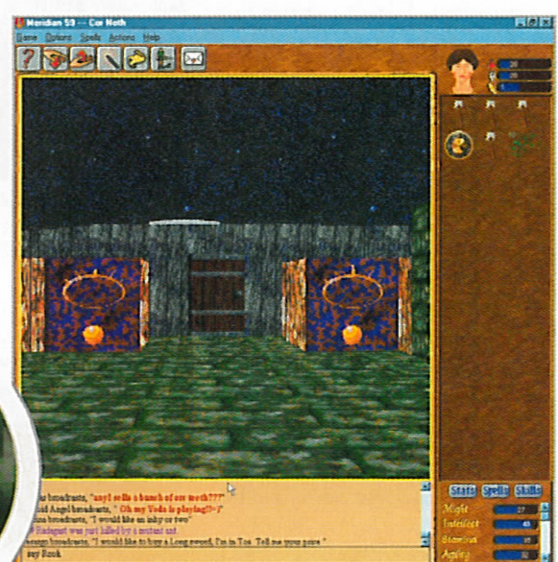
Méridian 59

Jeu de rôles en ligne - MUDers fous et connectés Internet - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

Petite révolution à lui tout seul, Meridian 59 est le premier jeu de rôles graphique à exploiter les possibilités d'Internet. À l'instar de son support, il possède un incroyable potentiel de richesses, mais se trouve encore handicapé par les limitations techniques du réseau des réseaux.

Pour entrer dans une autre peau, il faut jouer l'invisibilité, n'est-ce pas ? Eh bien, question invisibilité, on peut dire que j'ai été servie avec Meridian 59. Ça m'apprendra à montrer de l'intérêt pour les réseaux ! Résultat des courses, me voilà en train de tester le premier MUD (Multi Users Dungeon) 3D dédié à Internet. L'expérience est terriblement novatrice et excitante. Mais après avoir sagement lu mon petit manuel et tenté d'apprendre toutes les règles de ce nouveau monde, on ne peut pas dire que je me sente parée à affronter l'inconnu. Beaucoup de choses restent dans l'ombre, notamment le but du jeu. Mais bon, je ne vais pas passer mon temps à tergiverser. Je charge Meridian 59, et comme tout nouvel arrivant, me voici invitée à créer mon personnage (apparence, attributs, formules magiques et aptitudes) et à choisir mon camp entre la gentille princesse spoliée et le vilain duc vénal. Et zou ! En route pour l'aventure.





Une seule certitude : je ne suis pas cocue

Parachutée dans l'auberge de Jasper, une des nombreuses villes de Meridian 59, je suis un peu paumée. Que faire, où aller ? Le manuel ne rentre pas dans ces détails pratiques. Je sais qu'il faut que je me perfectionne, soit dans le maniement des armes, soit dans la maîtrise de la magie. Mais comment ? Mystère et boule de gomme. Je sais qu'il existe des guildes (associations d'individus réunis autour d'une même cause, que vous pouvez rejoindre ou même créer à partir d'un certain niveau d'expérience) dont la vocation est d'aider les nouveaux venus. Mais d'elles, aucune trace. Les personnes à qui je m'adresse n'ont pas de temps à me consacrer. Et j'erre comme une âme en peine, déconcertée autant par les rebuffades de mes concitoyens que par mon inefficacité. En désespoir de cause, je me résous à visiter le pays. On le prétend immense, ce pays. Peut-être suis-je simplement arrivée dans la mauvaise ville ? Je finirai bien par les trouver, ces écoles de magie. Et



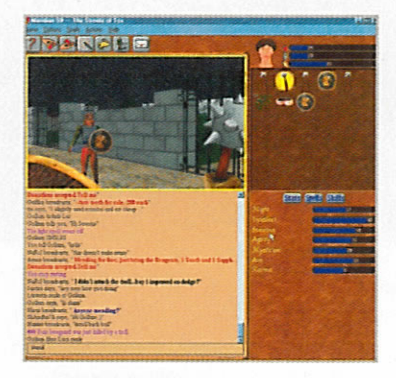


■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 75 16 MO DE RAM MODEM 28 800 ■ EDITEUR STUDIO 3DO
■ DEVELOPPEUR ARCHETYPE INTERACTIVE ETAT-UNIS ■ TEXTE ET VOIX ANGLAIS ■ NBRE DE JOUEUR JUSQU'À 5 000 JOUEURS PAR SERVEUR

Je finirai bien par les trouver, ces écoles de magie.



▲ Vous êtes passé de vie à trépas ? Pas d'affolement : l'au-delà est un monde à part entière dont on sort par ces portes bleues. Chacune débouche dans l'auberge d'une ville différente.



▲ Le monde de Meridian est peuplé de magiciens, de guerriers, de voleurs, de hors-la-loi et d'assassins de tout poil. Mais aussi de personnes amicales prêtes à vous aider.

puis j'ai cru comprendre qu'il existe un maître d'armes du côté de la ville de Tos… Je dépose mon argent à la banque de Jasper et me décide à sortir affronter mes premiers bébés araignées. Sagement, j'ai choisi les moins dangereux des monstres mutants dont sont truffées les campagnes de Meridian 59. Plus tard, avec l'aide des membres de mon groupe ou de ma guilde, je pourrai affronter des ennemis autrement plus redoutables et faire régner les valeurs qui me sont chères… Mais revenons à mon premier combat. Le grand moment tourne vite au désastre : le petit monstre est honteusement aidé par la mauvaise qualité de ma connexion. Mes coups portent à retardement, tandis que ses morsures se succèdent à un rythme d'enfer. Cherchez l'erreur. Le temps de panser mes blessures, et je retourne au combat. Et là, c'est le bouquet : je suis littéralement déconnectée en plein combat ! Quand je me reconnecte, il est trop tard pour sauver les meubles : j'ai déjà atterri dans l'au-delà, allégée au passage de quelques points de santé, de mana et de vigueur, ainsi que de tout le contenu de mon sac à dos.

Découragés ? Pfft. Petits joueurs !

Bon, je vais arrêter là mes jérémiades. Meridian 59 est à l'égal de son vecteur, Internet : une communauté d'une richesse exceptionnelle, capable du meilleur comme du pire et qui nécessite avant tout de la motivation, de la patience, une bonne connaissance de la langue anglaise et un peu de chance. Une description idyllique des premiers pas sur Meridian 59, comme sur Internet, serait mensongère. Mais au bout du chemin, tous les adeptes le savent, la récompense est là : on se sent dans son nouveau monde, avec ses nouveaux amis et ennemis, comme un poisson dans l'eau. Meridian 59 propose un environnement complet, cohérent et très progressif dans l'apprentissage de la complémentarité comme de l'adversité. Mais comme pour Internet, il est illusoire de se connecter en espérant une fluidité constante. Tout l'environnement a beau être sur le CD-Rom que vous achetez, le rafraîchissement lié à la fréquentation de votre serveur laisse souvent à désirer ; et les lags (ou ralentissements) sont d'autant plus fréquents que tous les serveurs sont pour l'instant américains. Bref, à moins de bénéficier d'une connexion d'excellente qualité, il vaut peut-être mieux attendre la prochaine ouverture d'un serveur français. Et ceci d'autant plus que l'investissement est conséquent : outre l'achat du CD-Rom, il faut ajouter l'abonnement au fournisseur d'accès à Internet (obligatoirement illimité), l'abonnement au serveur 3DO (environ 50 F mensuels à partir du deuxième mois) et finalement les factures France Télécom pour les heures de connexion (lesquelles se comptent rapidement par centaines). Dernier point de similitude avec Internet : la réglementation est encore loin d'être au point. Les newsgroups américains font l'objet de vives bagarres relatives à l'interventionnisme de l'éditeur, qui va parfois jusqu'à bannir des joueurs ou même des ligues entières. Parallèlement, d'autres joueurs déplorent le manque de recours face à l'attitude de certains petits nouveaux, qui mettent à profit leur immunité de départ pour voler à de plus vieux combattants le fruit de leurs victoires. Un monde en construction, c'est un peu comme une auberge espagnole : on n'y trouve son compte que si chacun y met du sien. Alors, bon courage !

Wanda



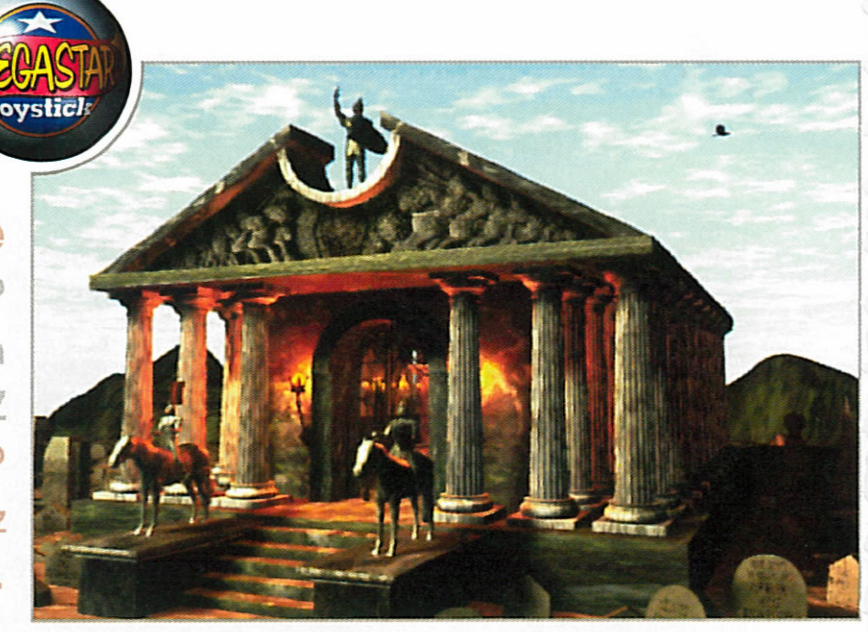
▲ Comme partout, le temps s'écoule à Meridian : les nuits - comme les jours - durent une heure. Mais même à la tombée de la nuit, la fontaine de Tos a toujours autant de succès.



+ La 3D, la cohérence du monde
+ Sa richesse potentielle
− Tout ce qu'on peut reprocher à Internet
− L'absence de serveur français



Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !



STOP ! Vous aimez la stratégie et le médiéval fantastique ? Votre seul compagnon est un ordinateur ? Vous ne connaissez pas encore Heroes of M&M ? Votre compte est bon si vous lisez ce qui suit...

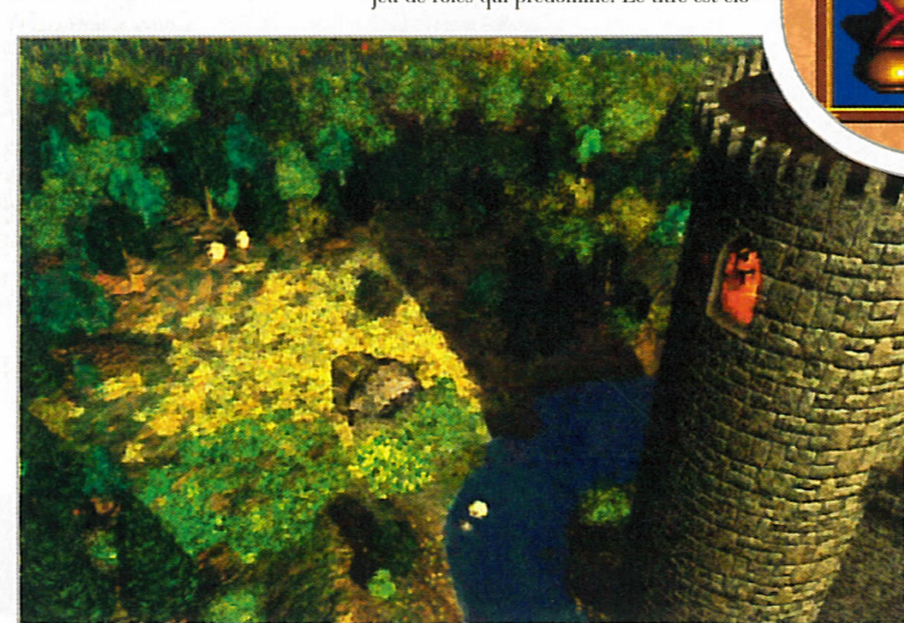
Heroes of Might &

Stratégie - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

J'ai joué à Heroes I pendant six mois. Je ne pensais pas que la suite me plairait autant. Si en plus vous découvrez le monde des jeux vidéo, Heroes II ne saurait être un meilleur initiateur.

Heroes of Might & Magic est mon jeu de stratégie préféré. J'ai pas honte de le confesser, ce soft m'a volé de longues nuits de sommeil réparateur. Ce qui n'est pas le cas de Command & Conquer ou même Warcraft II. Jouer une partie de Heroes, c'est un peu comme lire un bon bouquin d'heroic-fantasy. L'univers est sublime avec ses créatures tout droit sorties du bestiaire de Tolkien, ses paysages aux allures de carte au trésor, son ambiance sonore hyper-réaliste. Le graphisme naïf, un peu kitsch il faut avouer, pousse doucement à la rêverie. C'est stylisé (mais pas simpliste), et du coup, la porte est laissée grande ouverte à l'imagination. Exactement comme avec un jeu de plateau réussi. D'ailleurs, Heroes n'est pas seulement un soft de stratégie. Il intègre des phases de gestion et, avant tout, c'est le côté jeu de rôles qui prédomine. Le titre est éloquent : vous prenez en main le destin de quelques héros, personnages attachants qui évolueront au gré de la partie. Comme un bon père de famille, vous allez bichonner votre progéniture pour qu'elle traverse indemne combats et explorations lointaines. Vous pleurerez de dépit quand votre préféré se fera occire par des Dragons Noirs. Vous serez transporté d'allégresse en découvrant un artefact surpuissant ou des sorts inédits...



Wouah l'autre, comme si on connaissait pas déjà Heroes !

Jusqu'à 6 joueurs (humains ou gérés par l'ordinateur) se lanceront dans une lutte effrénée pour la conquête de nouvelles terres, la collecte de ressources et d'artefacts. Pour asseoir leur domination, ils devront s'approprier des villes ou des villages. Les villes sont capitales, elles permettent la pro-

Avec d'autres joueurs humains, Heroes II prend toute son ampleur.



Magic II

REMARQUE

Optimisé depuis la preview, Heroes of M&M tourne désormais sur 486/66 VLB. Bon, c'est pas super rapide, mais ça marche. Ça méritait d'être relevé.





▲ *"Gave, gave !" s'écria le héros bleu sur le point d'affronter les élémentaires de la Terre, dernier obstacle avant la fortune et les artefacts adorés. Auparavant, le héros prévoyant s'est emparé d'une scierie qui lui rapporte 2 ressources de bois par jour.*

duction des unités combattantes. Il faudra les fortifier et upgrader les centres de production. Voilà pour résumer. Les joueurs qui découvriront aujourd'hui cet univers sont de drôles de veinards. Pour les autres, les vétérans du premier volet, il y a plein de bonnes surprises. Sans modifier radicalement son produit, New World Computing a amélioré tout plein de trucs ; ces gens-là, c'est sûr, sont avant tout des joueurs. Le système des sorts a été remanié (voir encadré). Pour les combats, le champ de bataille plus vaste permet des stratégies plus variées, et les créatures seront désormais affectées par plusieurs sorts simultanément. Les villes n'ont pas été oubliées : on pourra fortifier (tours, douves), et il y a des nouveautés super utiles (statue, marché pour convertir les ressources). Les centres de production, quand ils ont été





▲ *Lorsqu'un héros monte un niveau (après avoir gagné des points d'expérience en triomphant au combat), le joueur peut désormais choisir de développer certaines compétences secondaires. Dans ce cas-ci, on a le choix entre "Logistics" (augmente le déplacement du héros) ou "Diplomatics" (capacité du héros à convaincre des créatures de se joindre à sa troupe - une des trouvailles de Heroes).*

On peut désormais faire du "troc" entre les différentes ressources. Très utile quand on est bloqué, parce qu'il manque trois "soufres" ou trois "gemmes". Remarquez au passage le graphisme de l'interface quand on joue le Mal ▶







upgradés, donnent accès à de nouvelles unités. Vous savez quoi ? Les héros bénéficient eux aussi de cette avalanche d'améliorations. Tout d'abord, il y a deux nouvelles races de héros accompagnés de leur cortège d'unités combattantes (6 races en tout, voir encadré). Ensuite, les héros sont définis par des caractéristiques secondaires (8 au maximum parmi 14), ce qui élargit leurs possibilités d'évolution. Par exemple, un héros qui n'est pas de la race des Barbares aura un bonus de déplacement s'il obtient la caractéristique "Pathfinding" (dans Heroes I, sans les bottes magiques, point de salut !). Il y a plusieurs niveaux par compétence, des distributeurs de compétences cachés dans la campagne... Ah c'est sûr, vous n'êtes pas prêt d'épuiser toutes les possibilités. Mais ne grimpez pas aux rideaux, ce n'est pas fini ! Heroes II intègre 36 scénarios prédéfinis de tailles variées. Ce ne sont pas seulement des cartes, mais bien des scénarios puisque les conditions de victoire sont multiples et ne se limitent pas à l'éradication complète des adversaires. Plus loin, plus fort : Lord Ironfist, une vieille connaissance de Heroes I, a eu deux fils, Roland et Archibald. Vous pourrez jouer indifféremment les deux rejetons tout au long des deux campagnes qui enchaînent chacune une dizaine de cartes. L'intro magnifique explique cette lutte manichéenne entre le Bien et le Mal. Comme les scénaristes sont malins, les races de streums qui épauleront Roland et Archibald sont les deux nouvelles races qui n'étaient pas dans le 1.

"AUTO" c'est pour les blaireaux

En appuyant sur "AUTO" dans l'écran de combat, l'ordinateur joue les combats à votre place. Halte ! n'en faites rien, ce serait une grave erreur : c'est la séquence de jeu la plus passionnante de Heroes. Avant toutes choses, lisez la doc pour comprendre les notions de Chance et de Moral. Avec un clic du bouton droit sur un groupe de créatures, vous connaîtrez ses caractéristiques : points d'attaque, de défense, dommages infligés, vitesse, points de vie, moral, chance. Pour réussir les combats, il importe de connaître l'ennemi et de se constituer une armée adaptée. Les sorts détenus par le héros, les compétences du héros sont aussi des facteurs déterminants. Heroes n'est surtout pas un jeu où il suffit de faire un gros "tas" pour triompher. La même bataille jouée avec des tactiques différentes peut mener à une élimination totale de vos unités comme à zéro pertes. Va falloir vous secouer les neurones, les amis ! Quand vous attaquez, remarquez que l'icône "épée" peut prendre des orientations différentes correspondant à votre déplacement. ATTENTION, le placement est primordial. Il me faudrait 50 pages pour développer toutes les stratégies possibles - décidément, ce Heroes est aussi balèze que n'importe quel wargame. Contentons-nous de quelques conseils pour vous mettre le pied à l'étrier (j'appellerai "archers" toutes les troupes qui tirent à distance : elfes, liches, frondeurs...) :

- *N'attaquez pas des archers si vous n'avez pas des troupes qui volent. Dans ce cas, il suffit de venir au contact pour empêcher les archers de tirer de loin. Ils ont l'air malin quand ils se battent avec des coutelas ridicules.*
- *Quand c'est vous qui avez des archers, défendez-les en les encadrant avec des troupes solides en défense. La disposition des unités dans l'écran du héros déterminera leur position au combat (de gauche à droite correspond à un placement de haut en bas). Pensez-y AVANT de vous lancer à l'attaque.*
- *Sachez contrebalancer les faiblesses de certaines troupes par des sorts. Exemple : les hydres sont très lentes, mais elles attaquent et ripostent sur 6 cases à la fois. Combinées avec le sort "Téléportation" ou "Haste" je ne vous dis pas le boxon qu'elles peuvent provoquer chez l'adversaire.*
- *Les compétences spéciales des unités (protection contre la magie, nombre de ripostes, double tir...) ne sont pas indiquées dans la doc. Il faut tester les créatures des 6 races les unes après les autres.*
- *Certains sorts sont mortels pour toutes les unités, sauf... les dragons. Un héros très puissant en magie, pourvu du sort "Armaggedon" et accompagné seulement de quelques dragons est quasiment invincible. Ahaha !*









EURO DEAL

LA SECURITE DE VOS COMMANDES
ENVOI UNIQUEMENT EN CONTRE REMBOURSEMENT
LIVRAISON 24/48 H

JEUX PC - CD ROM Version française

11TH HOUR	269 F
4-4-2	299 F
9	299 F
ABSOLUTE ZERO	269 F
ABUSE	269 F
1944 ACROSS THE RHINE	279 F
ADIDAS POWER SOCCER	339 F
AFTERLIFE	329 F
AH 64 LONGBOW	329 F
ALBION	329 F
ALIEN TRILOGY	285 F
AMOK	299 F
AREA 51	329 F
ASCENDANCY	319 F
ASSULT RIGGS	279 F
ATF	319 F
BAD MOJO	299 F
BAKU BAKU	239 F
BALDIES	329 F
1944 LA BATAILLE DES ARDENNES	319 F
BEDLAM	269 F
BIG RED RACING	289 F
BLAM ! MACHINEHEAD	319 F
CAESAR 2	285 F
CHRONICLE OF THE SWORD	309 F
CHRONOMASTER	259 F
CIVIL WAR	299 F
CIVILISATION NETWORK	285 F
CIVILISATION 2	309 F
CLUEDO	299 F
COLONIZATION	315 F
COMMAND & CONQUER	299 F
COMMAND & CONQUER COVERT OPERATION	119 F
COMMAND & CONQUER RED ALERT	329 F
COMPIL FLIGHT SIMULATOR	249 F
CONQUEROR	279 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD	309 F
CRUSADER	319 F
CYBERIA 2	309 F
CYBERMAGE	299 F
D	269 F
DAGERFALL	329 F
DAYTONA USA	319 F
DEADELUS ENCOUNTER	99 F
DEADLINE	309 F
DESCENT 2	309 F
DESTRUCTION DERBY	285 F
DESTRUCTION DERBY 2	339 F
DIABLO	329 F
DIE HARD TRILOGY	329 F
DISCWORLD 2	329 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
DUNGEON KEEPER	319 F
EARTHSIEGE 2	279 F
EARTHWORM JIM 1+2	269 F
EF 2000	295 F
ESPN EXTREME SPORTS	249 F
ESTATICA 2	329 F
EURO 96	285 F
F1 GRAND PRIX 2	299 F
F22 LIGHTNING	299 F
FABLE	329 F
FADE TO BLACK	289 F
FANTASY GENERAL	299 F
FAST ATTACK	249 F
FIFA 96	295 F
FLIGHT UNLIMITED	269 F
FINAL DOOM	289 F
FORMULA ONE	329 F
FSFX	249 F
GABRIEL KNIGHT 2	329 F
GENDER WARS	269 F
GENE MACHINE	299 F
GENE WAR	349 F
GRID RUN	289 F
HARDLINE	309 F
HARVESTER	329 F
HERETIC SHADOWS OF SERPENT	269 F
HEXEN: DEATHKINGS...	169 F
HULK 2	279 F
I HAVE NO MOUTH	319 F
JETFIGHTER 3	339 F
KICK OFF 96	279 F
KINGDOM O MAGIC	339 F
KRAZY IVAN	329 F
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	329 F
LANDS OF LORD 2	299 F
L'ENTRAINEUR	265 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	329 F
LIGHTHOUSE	309 F
LINKS PELICAN HILL	179 F
LOST EDEN	349 F
MAGIC	329 F
MANIC KART	155 F
MEGARACE 2	309 F
MECHWARRIORS 2	329 F
MONOPOLY	259 F
MORTAL KOMBAT COMBO	309 F
MYST	329 F
NBA HANG TIME	299 F
NBA LIVE 96	299 F
NEED FOR SPEED	299 F
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	319 F
NHL HOCKEY 96	309 F
NORMALITY	299 F
NUKE IT	169 F
OLYMPIC GAMES	269 F
OLYMPIC SOCCER	269 F
OPEN ICE	269 F
ORION BURGER	269 F
OTHELLO	199 F
PANDORA DIRECTIVE	329 F
PANZER GENERAL 2	305 F
PAWS	229 F
PGA EUROPEAN TOUR	299 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
PHANTASMAGORIA	319 F
POLICE QUEST SWAT	299 F
POWER F1	269 F
PRAY FOR DEATH	329 F
PRIVATEER 2 : THE DARKENING	299 F
PRO PINBALL: THE WEB	265 F
PUTTY SQUAD	299 F
QUAKE	299 F
RAMA	299 F
RAYMAN	255 F
RE-LOADED	299 F
REALMS OF THE HAUNTINGS	339 F
RISE&RULES OF ANCIENT EMPIRE	299 F
RISK	299 F
ROAD RASH	309 F
SCORCHER	299 F
SCREAMER 2	249 F
SETTLERS 2	309 F
SHELLSHOCK	269 F
SHIRATTI COMMANDER	269 F
SHIVERS	279 F
SHOCKWAVE ASSAULT (WIN 95)	289 F
SILENT HUNTER	309 F
SILENT THUNDER (WIN 95)	279 F
SIM CITY 2000 COLLECTION	329 F
SIM CITY 2000 RESEAU	299 F
SIM ISLE	329 F
SONIC	249 F
SPACE HULK VOTBA (WIN 95)	299 F
SPEED HASTE	209 F
SPEED RAGE	269 F
SPQR	319 F
SPYCRAFT	289 F
STARCRAFT	349 F
STARFIGHTER 3000	269 F
START RACER	329 F
STEEL PANTHER	289 F
STORM	299 F
SUKHOI 27	259 F
SUPER EF 2000	349 F
SYNDICATE WARS	339 F
TACTCOM EF 2000 DATA DISC	199 F
TEAM F1	269 F
TERMINATOR FUTURE SHOCK	279 F
TERRANOVA	289 F
THE DIG	289 F
THE GENE MACHINE	299 F
THE LAST BLITZKRIEG	339 F
THIS MEANS WAR	289 F
THUNDERHAWK 2	265 F
TIME COMMANDO	299 F
TOMB RAIDER	299 F
TOONSTRUCK	299 F
TORRIN'S PASSAGE	289 F
TOTAL MANIA	319 F
TOUCHE COULE	299 F
TRIVIAL PURSUIT	259 F
URBAN RUNNER	309 F
VIKING CONQUEST	349 F
VIRTUA COP	319 F
VIRTUA FIGHTER	279 F
VIRTUAL KART	249 F
VODOO LOUNGE	239 F
WARCRAFT 2	309 F
WARCRAFT 2 SCENARY DISC VO	159 F
WARCRAFT 2 SCENARY DISC VF	159 F
WARHAMMER VO	219 F
WESTWOOD ANTHOLOGY	309 F
WING COMMANDER IV	349 F
WIPE OUT 2097	329 F
WITCHAVEN 2	215 F
WORLD RALLY FEVER	159 F
WRECKING CREW	299 F
YAHTZEE	199 F
Z	269 F
ZIDANE FOOTBALL	289 F
ZORC NEMESIS	329 F

CD ROM petits prix

ALIEN CARNAGE	79 F
BLACKSTONE PLANET STRIKE	79 F
CIVILISATION 1	149 F
CREATURE SHOCK	99 F
DAYS OF THE TENTACLES	99 F
F1 GRAND PRIX 1	139 F
F15 STRIKE EAGLE 2	79 F
F19 STEALTH FIGHTER	79 F
HOCUS POCUS	79 F
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	79 F
KING QUEST V	79 F
LEISURE SUIT LARRY 1	79 F
LINKS GOLF	79 F
M1 TANK PLATOON	79 F
MANCHESTER UNITED	79 F
MASTER OF MAGIC	139 F
PIRATES	79 F
RAPTOR	79 F
RED BARON	79 F
SABRE TEAM	79 F
STAR TRECK 25TH	99 F
STREETFIGHTER 2	79 F
WACKY WHEELS	79 F
INDYCAR RACING	79 F
NASCAR	79 F

POUR COMMANDER

PAR TELEPHONE
03 29 42 68 74

PAR COURIER
EURO DEAL
46, Avenue du Général de Gaulle
88110 RAON-L'ETAPE

Prix valables 1 mois sauf erreur d'impression

Bon de commande à expédier à EURO DEAL
46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville ....

Tél :(Mention Obligatoire) .... Pays : ....

Références	Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES **Port :**	49 F
Total :	





■ HEROES OF MIGHT & MAGIC II ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX 33 - 16 MO DE RAM HD 40 MO
■ EDITEUR 3DO ■ DEVELOPPEUR NEW WORLD COMPUTING ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 1 A 6



Un univers de magie

Le système de sorts est désormais basé sur des points de magie. Quand vous apprenez de nouveaux sorts (Guilde des magiciens), ils sont mémorisés une fois pour toutes pour un héros donné (penser à payer un livre de magie aux héros qui n'en sont pas pourvus d'emblée). Chaque sort coûte plus ou moins de points de magie suivant la puissance du sort. Chaque héros dispose d'un nombre de points de magie maximum, qui dépend directement de sa caractéristique "Connaissance". Par défaut, il récupère 2 points de magie par tour (davantage s'il possède une caractéristique secondaire "Mysticisme"). Par ailleurs, on trouve dans la campagne des lieux à visiter qui permettent de restaurer tous les points d'un coup. Il ne fait pas de doute que ce nouveau système est largement supérieur à l'ancien. Ne s'arrêtant pas en si bon chemin, NWC a rajouté de nouveaux sorts : les Guildes ont maintenant 5 étages. Ah oui, j'oubliais, plusieurs sorts non-contradictoires peuvent affecter une même créature pendant les combats (par exemple : Curse, Slow et Protection).

Sans modifier radicalement son produit, New World Computing a amélioré tout plein de trucs.

TIPS JEU

Pour scinder un groupe de créatures en deux, il faut sélectionner le groupe puis maintenir la touche Shift (majuscule) enfoncée en cliquant sur un emplacement vide. D'ailleurs, vous n'avez qu'à lire la doc, bande de paresseux !

Profondeur du game-play et simplicité d'utilisation

L'ergonomie diabolique qui règne dans Heroes II le met à la portée de tous les joueurs, y compris les débutants. Paradoxalement, certains routards du jeu vidéo sont peut-être passés à côté de ce chef-d'œuvre. Son apparente simplicité cache pourtant une grande profondeur. Après des dizaines de parties, vous continuerez à découvrir de nouveaux sorts ou artefacts. Les pouvoirs spéciaux des créatures se dévoileront peu à peu. Vous jubilerez même en élaborant, au combat, des stratégies inédites. Ne lancez surtout pas les combats en automatique, c'est l'un des grands moment du jeu (voir encadré). D'ailleurs, savez-vous que les armées dispersées sur la carte se joindront à vous si vous leur êtes largement supérieur en forces (ou grâce à la caractéristique «Diplomates»). Pour revenir à l'interface, les commandes les plus utilisées sont regroupées sur l'écran principal. On peut vectoriser à l'avance les déplacements et les déclencher le tour suivant, d'un simple clic. New World Computing a aussi tenu compte des remarques des joueurs pour ajouter quelques facilités. Ainsi, on peut passer rapidement de héros en héros et de château en château sans devoir changer d'écran. On n'oublie plus de construire dans les châteaux, car il y a un repère visuel. Pendant les combats, des fenêtres d'infos très pratiques affichent les caractéristiques des unités et les sorts reçus. Le comportement des monstres gérés par l'ordinateur a été amélioré. Par exemple, cetaines créatures riposteront sur des unités autres que celles qui ont attaquées. Tenez, encore une : le graphisme de l'interface change selon que vous jouez le Bien ou le Mal. Si c'est pas de la rage ! Évidemment, avec d'autres joueurs humains (hot seat, liaison série ou modem), Heroes II prend toute son ampleur. La bataille pour s'emparer de l'artefact suprême est sordide. Non mais, comment faut-il vous le dire : le plaisir pris à jouer à Heroes est immense. Dans des conditions pareilles, on aurait pu penser que NWC allait nous tondre la laine sur le dos en nous refourguant des data-disks tous les trois mois, comme c'est l'habitude chez certains, suivez mon regard... Eh bien, non ! Un éditeur de scénario est inclus avec le programme. Et quand je parle d'éditeur, c'est pas du fromage, c'est carrément l'outil qui a servi à créer les cartes du jeu. Profitons de la circonstance pour lancer un appel à tous les héros qui nous lisent. Envoyez vos meilleures réalisations, nous les mettrons sur le CD. Heroes II ? Un soft culte.

Iansolo






- ＋ Un jeu de conquête qui détend.
- ＋ Le nouveau système de magie est bien plus intéressant.
- ＋ Les caractéristiques secondaires des héros étoffent encore l'aspect jeu de rôles.
- ＋ Une avalanche de nouveaux sorts, artefacts, lieux spéciaux, graphismes...
- ＋ Les musiques et les bruitages.
- ＋ L'éditeur de scénarios.
- − J'ai beau chercher, je vois pas.



Si vous ne pouvez pas voler, achetez-le !

Pour la première fois en kiosque !

Joystick vous propose la légende des simulateurs de vol...

Microsoft Flight Simulator 4.0

3 CD-ROM
bourrés à craquer

49 F seulement

Le jeu Flight Simulator 4
Des avions, des scénarios, des utilitaires inédits
Plus de 500 sharewares DOS/Windows
Des démos de jeux pour Windows 95
Un aperçu interactif des logiciels Microsoft



SKYROCK 10 ANS! 1986-1996

Compatible DOS, Windows 3.1 et Windows 95

joystick HORS SERIE NOVEMBRE 1996
Flight Simulator
HORS SÉRIE JOYSTICK NOVEMBRE 1996
49 Frs

En bonus Microsoft Internet Explorer 3.0

et 2 mois d'abonnement gratuit à MSN, le service en ligne de Microsoft

Demandez-le à votre marchand de journaux





Lords of the Realm II était en démo dans le CD n° 18 de l'exxxcellent magazine que vous avez entre les mains. Vous vous êtes peut-être fait votre idée, sauf que là c'est le test de la version finale.

Lords of the Realm II



Stratégie moyenâgeuse - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Oyez mes amis, ce jeu de stratégie moyenâgeux se veut réaliste. Le fait est qu'il s'avère beaucoup plus viril que Heroes 2, que je continue à préférer pour sa profondeur et son aspect jeu de rôles. Pour son graphisme enluminé aussi. En fait, les deux softs sont surtout très différents.



Dire que j'ai failli passer à côté de ce soft. Comme pas mal de logiciels Impressions, la prise en main n'est pas instantanée. Non pas que l'ergonomie soit ratée, mais le nombre conséquent de paramètres nécessite qu'on prenne le temps d'éplucher la doc... allez, tranquillement installé dans notre tente de campagne, alors même que des valets nous servent une pinte de ce bon vin françoy. Ahaha ! j'aime qu'on me résiste. Très vite la pucelle (l'interface) se fait plus docile, cette *$%! de ceinture de chasteté a fini par céder, et l'ensemble ne manque pas d'efficacité quand vient le temps d'égrener les nombreux tours de jeu.

C'en est fini des rapines à la petite semaine. En cette année de grâce 1268, le bon roi est mort et le trône est vacant. L'occasion rêvée pour notre noble personne de se hisser à la place qui lui revient de droit. Le droit, eh bien, vous l'avez devant vous, ami voyageur : une bien belle épée ma foi, en bon acier de Damas. J'ai équarri mille félons aux dernières croisades avec ma fidèle. J'en fait le serment aujourd'hui, mes bannières flotteront sur les provinces alentour avant la venue des premiers frimas. Mordiou ! ce royaume sera le mien.

Manant, ressers-moi vite avant que je te frappe, j'ai la gorge sèche !

Lords II mélange phases de gestion par tours avec une résolution des combats en temps réel. Un concept séduisant. Le paramétrage de la partie comporte une pléthore d'options



que nous allons découvrir derechef. Si vous jouez en solo, le programme vous opposera au maximum quatre adversaires pittoresques : l'Evêque, le Baron, le Chevalier et la Comtesse. Ah ! la Comtesse, rappelez-moi de rendre visite à sa petite place-forte. Le profil psychologique de ces personnages est d'ailleurs développé dans la section "Diplomatie" du manuel. Il vous sera ensuite demandé de choisir un nom et un blason pour votre écu. Mais le Saint Graal, c'est l'écran d'options du mode custom qui réchauffera le cœur des hard-core gamers : 28 scénarios et 12 paramètres. Sierra s'est défoncé côté cartes





Félicitations aux nombreux gagnants !

Classement final



1 PC Multimedia 166 Mhz
(Processeur Intel® Pentium™)
LAURENT Patrick (45)



1 appareil photo numérique
CAILLOU Philippe (75)



1 organiseur électronique
LECUS Arnaud (76)

4ème prix : **1 téléphone sans fil** - BEARGEARD Gérard (76)

5ème prix : **1 discman** - FACHAUX Aurélien (62)

6ème au 10ème prix : **1 jeu Williams Renault**
ALLOUCHE Sébastien (78), LOKIC Boleslaw (59), MERMET Nicolas (43), YVAN Serge (93), DENYS Fabien (59)

11ème au 20ème prix : **1 miniature F1 Williams Renault 1/24ème**
FLEURY Eva (44), GAGNAIRE Raphaël (42), WIETRICH Antoine (68), BINDER Guillaume (62), CORBE Jérôme (44), LHERMITTEAU Nicolas (54), REYMONDET Stéphane (39), HURIAUX Stéphane (13), RENAUD Manuel (60), SAVIGNEUX Louis (98)

21ème au 50ème prix : **1 porte clé F1** -ROUCAUTE Marc (69), BRESCIA Gilles (78), DUCREUX Arnaud (93), JACQUES David (54), ORLY Hervé (33), COMBELERAN Thomas (34), KUCHNO Stephen (53), MARTIN Olivier (38), LEDUC Fabrice (62), POISSON Jérôme (77), MALBET Stéphane (74), POSTIC Guillaume (44), WISSART Arnaud (62), GASTINEAU Nicolas (49), KUBINA Damien (54), SALVA Jérôme (31), THOMAS Guy (75), JOSSE Dominique (92), VANCOULEUR Christophe (35), BUCHKREMER Jean-Philippe (Belgique), MERLE Aurélien (49), FUMO Anthony (93), PETITJEAN Christophe (54), ZINCK Antoine (67), RETHO Gaël (56), CHAPLIER Christophe (95), SERRE Gérard (22), DEZILLEAUX Sylvain (49), BODIN Jean-Philippe (41), CHASSIGNET Philippe (21)

12ème, 13ème, 14ème et 15ème manches (Grands Prix de Hongrie, Belgique, Italie, Portugal)

1er prix : **1 week-end pour 2 personnes au Futuroscope de Poitiers** - CORBE Jérôme (44)

2ème prix : **1 téléviseur couleur** - SAMLETZKI Thierry (95)

3ème au 5ème prix : **1 carte de cinéma Gaumont valable pour 2 personnes** - REYMONDET Antoine (39), YVAN Serge (95), MACHAVOINE Christophe (58)

6ème au 10ème prix : **1 jeu PC CD Rom Grand Prix Manager**
HURIAUX Stéphane (13), DUCREUX Armand (93), JOSSE Dominique (92), MARTIN olivier (38), ROUCAUTE Marc (69)

11ème au 20ème prix : **1 puzzle Formule 1 (750 pièces)** - BRESCIA Gilles (78), DE LUCCA Charles (74), MALBET Stéphane (74), MERLE Aurélien (49), BUCHKREMER M. (Belgique), WISSART Arnaud (Belgique), LAPIERRE Philippe (26), BRETEAU Nicolas (40), ORTEGA Jorge (01), FACHAUX Aurélien (62)

16ème manche (Grand Prix du Japon)

1er prix : **1 auto-radio Philips combiné radio/cassette et chargeur CD** - TONDEUR Muriel (92)

2ème prix : **1 radio cassette laser Philips** - BRUNET Patrick (86)

3ème au 5ème prix : **1 sac de voyage Benetton Formula 1** - MONTARSOLO Jérôme (69), JAHKE Ronald (06), GUERIN Fabien (77)

6ème au 10ème prix : **1 CD Audio** - FACHAUX Aurélien (62), PRIEUR Nicolas (95), FERREIRA DA SILVA (02), KUBINA Damien (54), LIOGER Aurélien (46)

11ème au 20ème prix : **1 boîte de 6 verres à cocktail Ubi Soft**
BROCHE Philippe (38), ESPINASSOUS Frédéric (31), LAURENT Patrick (45), VAUCOULEUR Christophe (35), PETITJEAN Christophe (54), SERRE Michel (68), RENAUD Yves (31), BUTTIN Pascal (75), Mr PEYROT (87), DECHANET Julien (27)















Petit bréviaire à l'usage des étripeurs

Les combats de Lords of the Realm, en temps réel, ne prétendent pas concurrencer un véritable wargame. D'un autre côté, ils ne se limitent pas à faire un gros tas de soldats avant de les envoyer au casse-pipe. Je vous livre donc ici quelques conseils tactiques, glanés sur les champs de bataille :

Combat standard

- Des hommes bien nourris se battent mieux. Une barrique de bière = un point de moral en plus. Hum ! c'est vrai, c'est bon le houblon.
- Tenez compte du fait que toutes vos troupes ne se déplacent pas à la même vitesse. Bougez les plus lents en premier.
- Envoyez vos chevaliers attaquer les archers ennemis pour éviter qu'ils ne canardent trop vos braves.
- Utilisez les hallebardiers et les fantassins pour protéger les chevaliers.
- Plutôt que de laisser vos paysans glander dans un coin de la carte, servez-vous en comme d'un rempart vivant pour empêcher l'ennemi de venir au contact de vos archers. C'est fait pour ça, les paysans !
- C'est dommage, il n'y a pas de machines de guerre quand on se bat en rase campagne. Je sais, c'est pas un conseil de jeu, c'est un conseil d'amélioration à destination des programmeurs de Sierra. On ne sait jamais, ils planchent peut-être déjà sur Lords of the Realm III.

Siège

- Avant toute chose, envoyez des archers sur le chemin de ronde pour protéger le pont-levis.
- Des paysans peuvent arriver à défendre un château tout seuls, grâce à la poix et aux marmites d'huile brûlante. En règle générale, usez et abusez de l'huile brûlante, c'est trop drôle. Faites déféquer vos hommes sur les attaquants par les machicoulis (je sais, c'est pas prévu dans le jeu, mais nos ancêtres médiévaux procédaient ainsi, je blague pas).
- Si le besoin s'en fait sentir, faites sortir du château une expédition éclair pour détruire les catapultes ennemies.
- Dans le cas où c'est vous qui faites le siège, utilisez des paysans pour combler les douves. Du coup, vous pourrez amener vos béliers pour enfoncer le pont-levis.



depuis la version de démo. En plus des contrées européennes (Angleterre, Écosse, Irlande, France, Allemagne, Italie...), on disposera de scénarios historiques comme les Croisades, l'Europe, l'Inde, la Chine et des cartes plus tactiques en forme de rose, carré, pentagone, castor, euh non pas castor, etc. Les options autorisent un dosage de la difficulté : "fog of war", ravitaillement des armées, argent, armes, limite de temps... Oui vous avez bien lu, la limite de temps est une fonctionnalité qui prend toute sa saveur en mode multijoueur. Dans le cas où vous affronterez plusieurs joueurs humains (réseau IPX, liaison modem ou série), un décompte viendra inéluctablement clore la fin d'un tour. L'avantage c'est que tout le monde joue en même temps les phases de gestion, il n'y a pas d'attente. C'est l'un des gros points positifs de Lords II. Par contre, il n'y a pas de mode "hot seat" à cause des combats temps réel.

Cunégonde, faites quérir mon cuisinier, je meurs de faim !

C'est sûr, vous allez vous arracher les cheveux. Gérer une seule province est déjà ardu ; mais avec plusieurs territoires, il vous faudra résoudre n équations du 6e degré à quatorze inconnues. J'exagère à peine. Avant toute entreprise de conquête, il s'agit d'assurer l'approvisionnement en nourriture, bois, pierre et métal du comté. Chaque champ doit être labouré par des serfs pour devenir productif. Dès lors, vous aurez le choix entre planter des céréales (penser à acheter des semailles auprès des marchands itinérants) ou élever des vaches. Évidemment les vaches sont très nourrissantes, on évite les disettes. La culture du blé, plus lente, requiert par contre moins de personnel. En cliquant sur un village, on voit d'un simple coup d'œil qui fait quoi, qui glande et d'un coup de souris on peut répartir au mieux ses gueux. C'est fou comme la piétaille peut bâfrer. Vous avez la possibilité de rationner, mais à vos risques et périls : les paysans ne se reproduisent plus. Pire, ils se révoltent et vous devez alors mater une mini-guerre civile. Je dois dire qu'il manque une option de torture en place publique (rouage, pilori, écartellement), histoire de leur faire sentir qui est le seigneur ici. Non, mais ! L'habile gestionnaire remarquera aussi que des gens bien nourris résistent mieux aux épidémies (événements aléatoires comme la maladie de la vache folle : véridique) et sont surtout plus efficaces au combat. Une province florissante génère également des surplus. Vendez vaches, poules et cochons, vous n'en serez que plus riche pour acheter des armes ou enrôler des mercenaires. Réglez aussi le niveau des taxes : une popularité exagérée ne saurait satisfaire vos désirs d'expansion.

Lords II mélange phases de gestion par tours avec une résolution des combats en temps réel.

Écuyer, rassemblez les braves, nous allons guerroyer !

Une fois atteint l'équilibre (précaire, n'ayez crainte), on peut lever une armée. Fantassins, archers, arbalétriers, hallebardiers, chevaliers ou simples paysans : tout est bon pour grossir la troupe hirsute qui va aller piétiner les territoires adverses. Ahh ! "piétiner" est l'un des plaisirs de Lords II. Alors que l'ennemi se terre tout tremblant dans son château, vous semez le chaos sur ses terres. En choisissant de traverser les campagnes (plus lent que de passer par les routes), vous



NEW

FIFA 97	349 F	RAMA	369 F	ALERTE ROUGE	349 F
HEROES OF NIGHT AND MAGIC II	399 F	SCORCHER	289 F	COMMANCHE 3	399 F
LARRY 7	369 F	SCRABLE	399 F	DAGGERFALL	369 F
LES GUIGNOLS DE L'INFO 2	349 F	SCREAMER 2	249 F	DIE HARD TRILOGY	399 F
MAGIC THE GATHERING	399 F	SIMCOPTER	329 F	DISCWORLD II	369 F
MASTER OF ORION II	299 F	SPYCRAFT	369 F	DOWN IN THE DUMP	369 F
NHL 97	349 F	SYNDICATE WAR	349 F		
PENDORA DIRECTIVE	369 F	TEAM F1	299 F		
PGA 97	349 F	TIMELAPSE	329 F		
PRIVATEER 2 : THE DARKENING	369 F	TOONSTRUCK	369 F		
		WAR WIND	399 F		
		ZORK NEMESIS	369 F		

PROMO

DARK FORCES	149 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DISCWORLD	99 F
DUKE 3D	279 F
EASTATICA	99 F
FADE TO BLACK	99 F
FIELD OF GLORY	99 F
FOG	99 F
FULL TROTTLE	149 F
GABRIEL NIGHT	99 F
GABRIEL NIGHT II	249 F
LOST EDEN	99 F
NEED FOR SPEED EDITION	299 F
PHANTASMAGORIA	249 F
WING COMMANDER III	99 F
X WING	149 F
LBA	7[illegible] F
MASTER OF MAGIC	99 F

Prix constaté dans les magasins parisiens

OCCAS

CHRONICLES OF THE SWORD	219 F	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	299 F	ACTUA SOCCER	199 F
D	199 F	NBA	199 F	BAD MOJO	199 F
DARK EYE	199 F	NEED FOR SPEED	199 F	CAESAR 2	199 F
DUKE NUKEN 3D	199 F	PHANTASMAGORIA	199 F		
E-SWAT	199 F	QUAKE	299 F		
F1 GRAND PRIX II	299 F	SCREAMER	149 F		
GABRIEL NIGHT II	199 F	URBAN RUNNER	249 F		
GENE WAR	269 F	Z	249 F		

NOUVEAUX MAGASINS

→ **ANNECY** Passage Gruffaz - 74000 Tél : 04 50 51 28 41
→ **DAX** 50 avenue St Vincent de Paul - 40100
→ **LIBOURNE** 12, allées Robert Boulin - 33500 Tél : 05 57 25 50 11
→ **LILLE** Centre commercial des Tanneurs - 59000 Tél : 03 20 12 98 99
→ **ROUEN** 50, rue Grand Pont - 76000 Tél : 02 35 88 68 68
→ **PAU** 1, rue du Docteur Simian - 64000 Tél : 05 59 27 18 86
→ **TARBES** 32, rue Abbé Torné - 65000 Tél : 05 62 93 16 12
→ **TOURS** 46, av du Grand Marché - 37000
→ **COMPIEGNE** 10, rue du Bonnetier 60200

ULTIMA PARIS ELU N°1 PAR PC SOLUCE ET PC COLLECTOR POUR SON CHOIX DE JEUX D'OCCASION

PARIS

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 Tél : 01 47 07 33 00
Paris/Republique
5, BD Voltaire - 75011 - Fax : 01 43 38 11 86 Tél : 01 43 38 96 31
Paris/Republique Boutique Micro
7, BD Voltaire - 75011
Paris/St Germain des Prés
73, BD St Germain - 75005 Tél : 01 43 54 50 00

Asnieres
95, avenue de la Marne - 92600 Tél : 01 47 91 49 47
Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000 Tél : 01 30 31 25 25
Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 Tél : 04 42 93 18 93
Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200 Tél : 04 95 31 68 70
Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000 Tél : 05 56 92 85 11
Brive
29, rue de la République - 19100 Tél : 05 55 17 18 00
Brunoy
18, rue Pasteur - 91800 Tél : 01 69 39 55 82
Carcassonne
22, rue Aimée ramond - 11000 Tél : 04 68 47 49 74
Castres
6, rue Henri IV - 81100 Tél : 05 63 59 28 03
Châlon/Soane
20, rue d'Autun - 71100 Tél : 03 85 48 16 40
Issy Les Moulineaux
Centre Commercial «Des 3 Moulins» - 92130 Tél : 01 47 36 17 03
Le Mans
Centre Commercial République - 72000 Tél : 02 43 23 35 92
Loches
5, rue St Antoine - 37600 Tél : 02 47 59 28 20
Lyon
32, rue Ney - 69006 Tél : 04 72 74 46 39
Marseille
31, rue du Docteur Jean Fiolle - 13006 Tél : 04 91 81 62 80
Millau
21, rue Droite - 12100 Tél : 05 65 61 07 01
Montpellier
C C le Triangle - rue Jules Millau - 34000 Tél : 04 67 92 97 59
Mulhouse
11, rue de la Justice - 68100 Tél : 03 89 46 48 43
Nimes
2, rue des Greffres - 30000 Tél : 04 66 76 16 16
Nice
42, bd Gambetta - 06000 Tél : 04 93 82 52 52
Perpignan
17, av. Guynemer - 66000 Tél : 04 68 50 89 50
Roanne
11, place du marché - 42300 Tél : 04 77 70 03 48
Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 Tél : 05 65 68 41 79
Royan
62, boulevard de la République - 17200 Tél : 05 46 05 21 79
Toulouse
11, rue des Lois - 31000 Tél : 05 61 12 33 34
Villefranche
11, rue des Marais - 69400 Tél : 04 74 65 94 39
Voiron
2, rue Georges Frier - 38500 Tél : 04 76 65 72 55
Fort de France
Centre Commercial Le Trident Tél : 00 05 96 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

CARTE DE FIDELITE*

5 JEUX ACHETES = 1 JEU GRATUIT AU CHOIX
sur une période d'un an

*ATTENTION : cartes de fidélité différentes en fonction des magasins, téléphonez à votre agence

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL	TELEPHONE	PAR COURRIER
3615 ULTIMA GAMES	01 47 07 33 00 FAX 01 45 35 30 90	ULTIMA VPC 57, avenue des Gobelins 75013 PARIS

LES MAGASINS DE : PARIS - MONTPELLIER BORDEAUX - TOULOUSE - ANNECY - ISSY LES MOULINEAUX - MARSEILLE - MILLAU - CHALON SUR SAONE - CARCASSONNE - ROANNE et LYON
seront ouverts tous les dimanches de décembre 96 de 14H à 18H



■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486/66 8 MO CD 2X, RECOMMANDÉE: PENTIUM 16 MO CD 4X. WIN95 EST NÉCESSAIRE POUR LE MODE MULTIJOUEUR QUI UTILISE DIRECTPLAY ■ EDITEUR SIERRA ■ DEVELOPPEUR IMPRESSIONS ■ PAYS GB ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 1



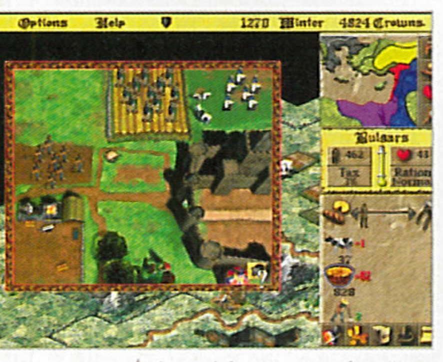
Foin de vétilles, les hommes s'encroûtent à saccager, boire et violenter les fermières.

allez foutre en l'air toutes ses récoltes. Profitez-en avant qu'il ne vienne faire de même chez vous ! Mais foin de vétilles, les hommes s'encroûtent à saccager, boire et violenter les fermières. Nous allons promptement monter un siège devant le château de ces couards. Promptement, c'est vite dit vu qu'il faudra attendre quelques saisons afin que catapultes, béliers et tours d'assault soient construits. Les combats, notamment les sièges, sont l'une des grandes améliorations depuis Lords of the Realm I. Comme ça se passe en temps réel, l'éditeur nous a dit que "pour les combats, c'est comme Warcraft2". Bon, faut pas exagérer non plus. C'est juste pas pratique du tout quand on veut sélectionner - je prends un exemple- les archers au milieu d'un fatras de combattants. Réaliste aussi puisque les troupes se bloquent mutuellement comme dans la réalité. C'est surtout sympa de pouvoir les positionner sur le champ de bataille pour échafauder un semblant de tactique, de balancer de la poix brûlante sur les assiégants et toutes ces activités sportives très en vogue au Moyen-Age (voir encadré).

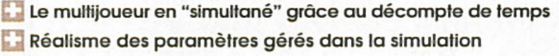
Roland, sonnez du cor, je me sens d'un coup très las

La réalisation graphique de Lords of the Realm II est au niveau de ce qu'on trouve aujourd'hui : sprites réalisés en synthèse, S-VGA, animations intermédiaires ma foi fort belles. Franchement, je ne raffole pas de ce graphisme, je préfère les couleurs tranchées de Heroes2 ; mais bon, tous les goûts sont dans la nature et c'est à des années-lumière de Lords I. Côté musique, des troubadours aux amusantes chaussures pointues viennent vous conter les exploits des héros de jadis, accompagnés au luth... euh, non là je m'emporte un peu. Disons que les musiques sont tout à fait dans l'ambiance du jeu. Si elles n'ont pas l'heur' de vous plaire, vous pourrez toujours les couper mais pas régler la balance entre musique et bruitages. Ce que je préfère, ce sont les voix digitalisées de vos adversaires en vieil angloy. Mr Sierra nous a assurés qu'elles seront réenregistrées pour la version française. Espérons simplement que ce sera en vieux françoy. Il ne fait pas de doute que Lords II trouvera son public : les amoureux de simulations médiévales réalistes. Je lui préfère pourtant Heroes II - ça, vous aurez compris. La principale raison : dans Lords II, on ne s'attache pas à ses petits gars car il n'y a pas de leader que vous faites évoluer au fur et à mesure. Tout au plus certaines de vos troupes pourront-elles prendre du grade si elles survivent aux combats. Mais c'est rare.

lansolo



▲ Sur cet écran, vous répartissez vos serfs entre les champs, l'élevage, la carrière de pierre, les bois, la forge... Parfois il faudra même leur faire réparer le château.



+ Le multijoueur en "simultané" grâce au décompte de temps
+ Réalisme des paramètres gérés dans la simulation



– La prise en main n'est pas intuitive



CONCOURS
Matrox/Joystick

1ER PRIX

I carte Matrox Mystique
+ 2 180 F de bons d'achat jeux chez Micromania
+ I coupe vent Matrox Mystique
+ I T-shirt Matrox Mystique
+ I porte CD-Rom Matrox
+ I poster Matrox Mystique.

2EME PRIX

I carte Matrox Mystique
+ 780 F. de bons d'achat jeux chez Micromania
+ I coupe vent Matrox Mystique
+ I T-shirt Matrox Mystique.



3EME PRIX

I carte Matrox Mystique
+ I coupe vent Matrox Mystique
+ I T-shirt Matrox Mystique.

4EME PRIX AU 5EME PRIX

I carte Matrox Mystique

6EME AU 20EME PRIX

I coupe vent Matrox Mystique
+ I T-shirt Matrox Mystique.

21EME AU 40EME PRIX

I T-shirt Matrox Mystique.

Question n°1
La carte Matrox Mystique est vendue avec les jeux Mechwarrior 2, Destruction Derby 2 et Scorched Planet.
A vous d'associer les produits avec les éditeurs :

- 1 / Mechwarrior 2
- 2 / Destruction Derby 2
- 3 / Scorched Planet
- A / Psygnosis
- B / Activision
- C / Virgin (Criterion Studios)

Question n°2
Le RAMDAC de 170 Mhz de la carte Matrox Mystique permet d'afficher une résolution maximale non entrelacée de :

- 800 X 600
- 1024 X 768
- 1280 X 1024
- 1600 X 1200

Question n°3
La carte Matrox Mystique est compatible avec l'API Windows 95 Direct 3 D

- Vrai
- Faux

Question n°4
La carte Matrox Mystique recevra des extensions vidéo hautes performances qui permettront notamment de jouer aux jeux PC sur son téléviseur en plein écran.
Quel est le nom de ces futures cartes filles :

- Rainbow Runner
- Joystel
- Media XL

matrox

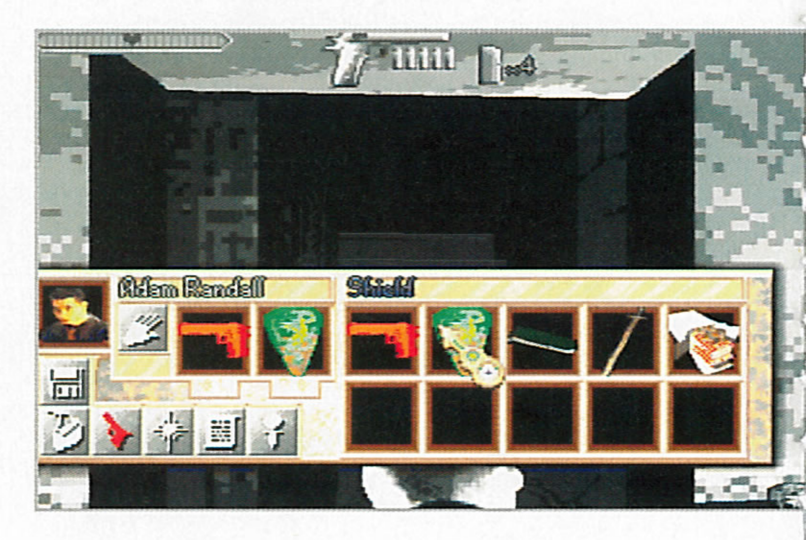
Envoyez vos réponses sur cartes postales uniquement à : Concours Matrox / Joystick, 2 rue Magenta, 10578 Marigny-le-Chatel cedex. Avant le 31 décembre 1996, le cachet de la poste faisant foi.
(Remboursement du timbre sur simple demande).





Avec ses revenants et ses monstres biscornus, l'ombre rit déjà de votre fuite hystérique.

Realm of the Haunting



Aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
Ce jeu n'est pas d'une qualité exemplaire, mais il est maniable et le scénario est bien réussi. Il mélange avec bonheur ambiance médiévale et moderne pour une aventure classique.

Associant des époques diverses, médiévale et actuelle, Realm of the Haunting offre une belle aventure. Une première animation, non dénuée de beauté, vous montre les prémisses de l'histoire. Une vidéo suit pour vous présenter le jeu. Tournée genre film d'épouvante de Dario Argento, elle vous met tout de suite dans le bain. Vous êtes un jeune homme dont le père, prêcheur, vient de mourir. Vous êtes hanté par d'horribles cauchemars se passant dans la dernière maison qu'il a habitée. La visite d'un étrange personnage, qui vous remet des objets lui ayant appartenu, intensifie vos cauchemars jusqu'à les rendre insupportables. Vous décidez donc de visiter cette maison pour les exorciser.

Des fantômes, où ça ?

Le jeu débute là. L'atmosphère de la maison est sombre, et des bruits divers font naître les pires images dans votre esprit. Mais il vous faut trouver une clé cachée pour réellement le commencer. En pénétrant dans une pièce, le fantôme de votre père apparaît pour vous demander de libérer son esprit retenu dans un médaillon et torturé par les forces de l'ombre. Le jeu est découpé en chapitres. Chacun d'eux met en scène une étape de la recherche du bijou. La musique, bien que dans le ton, est répétitive et vite lassante. Par contre, les bruitages sont exceptionnels : coups d'épée, bourdonnements de mouche... super flippants.

Le graphisme en 3D est travaillé pour avoir un rendu réaliste. Si vous regardez par une fenêtre, vous verrez les arbres ployer sous le vent. L'éclairage joue un rôle important. L'ombre et la lumière habillent le décor, renforçant ainsi l'atmosphère du soft. Les objets sont visualisables dans une fenêtre à part, dans le style Sierra. Leur perfection est étonnante.

L'interface n'est pas très intuitive. Il vous faudra lire le manuel pour l'utiliser correctement. Le déplacement s'effectue avec les flèches du clavier ou à la souris. Cependant avec la souris, l'absence d'un curseur directionnel est dérangeante. Il est plus facile de se déplacer avec le clavier et de viser avec la souris. Pour manipuler les objets, le curseur s'éclaire suivant les actions possibles.



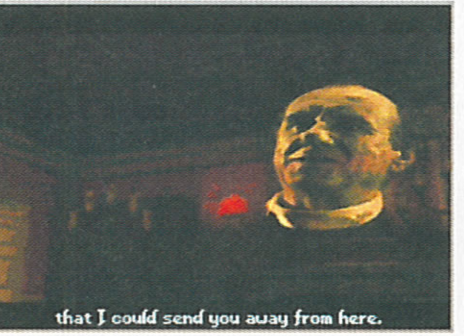
95

■ REALM OF THE HAUNTING ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486/66
■ EDITEUR FUNSOFT ■ DÉVELOPPEUR GREMLIN INTERACTIVE ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEUR 1



▲ Tout dans le geste

Le graphisme en 3D est travaillé pour un rendu d'un réaliste maximum



▲ Votre fantôme de père



De belles armes, que demander de plus ?

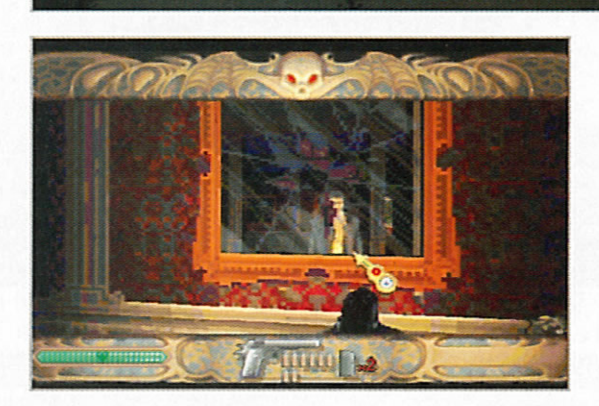
La meilleure réussite du jeu, ce sont sans aucun doute les armes. Chaque époque vous offre les armes en cours. De votre temps, vous héritez d'un colt 45 bien réalisé avec des effets très réalistes : quand vous tirez, la douille s'éjecte. Vous voyez le ricochet de la balle et le chargement du pistolet. D'autre détails sont frappants : quand vous tirez dans les fenêtres ou les miroirs, le verre se casse.

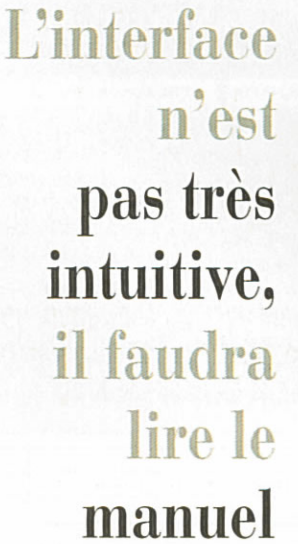
Différents types de monstre vous attendent. Ils ne sont pas durs à tuer en règle générale, mais leurs coups portent. Vous pouvez mourir très vite si vous ne trouvez pas de trousses médicales. Les plus difficiles sont ceux placés à des passages clé de l'histoire. Heureusement, des personnes vous aident.

Il est regrettable qu'une carte accessible comme pour un jeu de rôles ne soit pas présente, car les couloirs sont labyrinthiques à souhait. Un petit bout de papier qu'il faut trouver sert de carte, mais il est loin d'être pratique.

Ce soft est un bon produit avec une durée de vie assez longue. Le personnage est agréable à manier. L'histoire n'est pas très originale, on se rappelle encore le secret du templier d'Infogrames. Mais sa souplesse d'utilisation et son atmosphère fantastique le rendent intéressant. Il s'adresse à des joueurs occasionnels. La possibilité de le rendre plus difficile lui permet de toucher les pros.

Kika









+ Les bruitages
+ Les jeux de lumière
− L'interface





OPTYMA

3615 OPTYMA 2,23F / Min

TEL: 01 42 00 27 27 FAX: 01 42 00 29 29

48 Bis QUAI DE JEMMAPES PARIS 75010 M°REPUBLIQUE

GAMME PERFORMANCE

- CYRIX Chipset Intel 256Ko-Evolutive P200
- 16 Mo de RAM ext. 128 Mo (2x32 Bits EDO)
- Contrôleur E-IDEIntégré 4DD/2FD
- Disque dur E-IDE 1 Go
- Lecteur 3" 1/2 1.44 Mo
- Carte Vidéo PCIS3 TRIO 641Mo
- Ecran 14"Couleur NE/BR 1024*768 P. 0.28
- Boitier Mini-Tour
- Clavier AZERTY 105T WIN 95
- Souris compatible Microsoft
- + MS DOS 6.22 (complet)

-200F A DEDUIRE

P120+	5 490 F TTC
P150+	5 690 F TTC
P166+	5 990 F TTC

KIT MULTIMEDIA +990FTTC

CD8X,SON 16Bits,HP 80W

GAMME DESIGNER

- CYRIX Chipset Intel 512Ko cache Evolutive P200
- 16 Mo de RAM ext. 128 Mo (2x32 Bits EDO)
- Contrôleur PCI E-IDE Intégré 4DD/2FD
- Disque dur E-IDE 2 Go
- Lecteur 3" 1/2 1.44Mo
- Carte Matrox MYSTIQUE 2Mo
- Ecran 15"Couleur NE/BR 1280*1024
- Boitier Mini-Tour
- Clavier AZERTY 105T. WIN 95
- Souris compatible Microsoft
- + Windows 95 (complet)

-300F A DEDUIRE

P150+	7 790 F TTC
P150+	7 990 F TTC
P166+	8 190 F TTC

LES JEUX........

SCREAMER 2

TOONSTRUCK

DOWN IN THE DUMPS

TOMB RAIDER

JETFIGHTER 3

DIE HARD trilogy

.... ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !.

NOUVEAUX PRODUITS LOGITECH



LOGITECH WingMan 490 F TTC

Joystick ergonomique, haut de gamme, spécialement conçu pour les jeux d'action en 3D.
ROTATION SUR 360 degrés



LOGITECH SurfMan 450 F TTC

Trackball sans fil pour surfer sur les ondes du Web portée de 2mètres



LOGITECH Snappy 1 490 F TTC

Dispositif simple de reproduction d'images vidéo sur PC fourni avec logiciels
Garantie 2ans



LOGITECH PageScan Color Pro 2 290 F TTC

Scanner à défilement A4 couleur, 400 dpi et optimisée de 1600dpi
Fourni avec des logiciels

BON DE COMMANDE à retourner à OPTYMA Informatique

48Bis QUAI DE JEMMAPPES 75010 PARIS

Société/Nom/Prénom : ....

Adresse : ....

.... TEL : .... FAX : ....

- 100Frs DE REDUCTION SUR PRESENTATION DE CE BON*
sur toutes les configurations optyma - seulement par correspondance ou minitel

Règlement par chèque uniquement accepté avec envoi de ce bon de commande (règlement du produit+frais d'envoi : 350 frs pour la Province et 250 francs pour Paris et sa banlieue :

PRODUIT :

....

....

....

....

* L'ensemble des prix indiqués sont donnés à titre indicatif et peuvent être modifiés sans préavis ** L'ensemble des photos ne sont pas contractuelles RCS B398 039 685-*** SELON DISPONIBILITE DES STOCKS
* Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs



Le son des **noix de coco** qui s'entrechoquent **se fait grandissant**, les éclats de voix de plus en plus nets, «Ni !, Ni !», «Run Away !», les Monty Pythons sont de retour sur CD-Rom, tenus en laisse par 7th Level. Tant mieux.

Monty Python & The Quest for the Holy Grail

Aventure débile - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Le jeu d'aventure le plus débile jamais vu ; un vrai bonheur qui réussit à de nombreuses reprises à produire un jeu encore plus drôle que le film original des Monty Pythons.

L'Angleterre médiévale, voilà un sujet passionnant. Et le roi Arthur, les chevaliers de la table ronde, passionnant non ? Les noix de cocos, les lapins tueurs, avouez que c'est passionnant aussi. Et toutes les variétés de buissons, les châteaux remplis de jeunes vierges quasi nues, si c'est pas passionnant, mince. Les chevaliers Noirs qui saignent de partout, ah ah, ça c'est passionnant. Brûler des sorcières, c'est passionnant, avouez. Et faire sauter des Saintes Grenades, c'est de la merde ? Traverser des villages jonchés de cadavres, c'est pour les débiles ? Se faire insulter par l'envahisseur français, répondre à des questions pour traverser des ponts, alors, c'est pas passionnant nom de nom ? Parler à Dieu, lui obéir et faire ses courses, bordel, on peut pas faire plus passionnant. Tout ça, ce n'est pas le rêve de toute une vie, aussi occupée, palpitante, trépidante, pleine de cellulaires bip-bipant et de carnets de rendez-vous soit-elle ?

Bien sûr que si, c'est pour ça que, fébriles, nous installons ce deuxième CD-Rom de 7th Level consacré aux Monty Pythons. C'est pour ça que, le sourire franc et large, nous nous apprêtons à nous lancer à la poursuite de tas de petits buts débiles et à nous plonger dans nombre de situations loufoques et délicieusement absurdes. C'est pour ça que Monty Python & the Quest for the Holy Grail est une réussite totale, et que je vous le conseille vivement ; et que cette phrase n'a rien à faire ici, qu'elle devrait conclure ce texte.

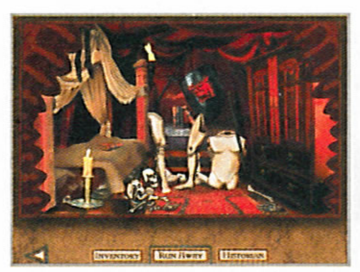
«Run Away !»

Au début était le film. Écrit, joué et réalisé par les Pythons, à l'époque où ils avaient encore la patate pour nous faire mourir de rire. À l'époque où ils étaient tous vivants également. Si vous n'avez pas vu Monty Python & the Quest for the Holy Grail, vous savez ce qu'il vous reste à faire, et je sais que je peux maintenant vous parler avec dédain. Même si ce n'est pas leur meilleur film, à mon avis (je préfère encore et toujours Life of Brian), il valait largement tous les efforts effectués par nos amis de





Ah, tiens, une scène débile. Donc on écoute les personnages (ils disent des trucs débiles), pour comprendre ce qu'il faut faire. En général, cliquer pour déclencher des actions débiles.


▲ Euh, là par contre c'est un peu débile comme scène. Ils parlent et disent des trucs débiles en fait.


▲ Ah, tiens, cette scène est plutôt débile. Bon. Alors cliquez sur les trucs débiles à l'écran, et ça déclenche des animations débiles.


▲ Hu hu hu, là c'est débile, vraiment. Non, sans rire, c'est débile.

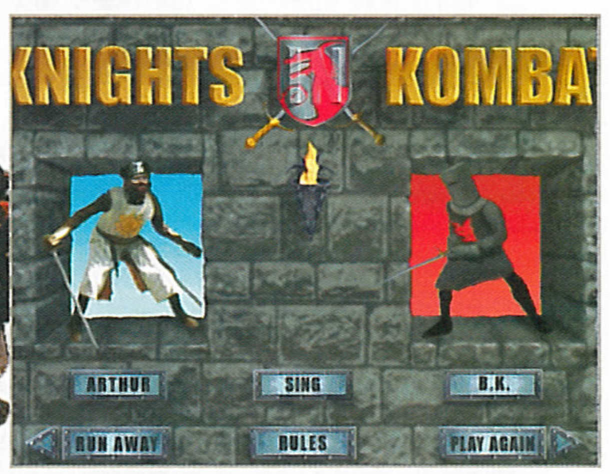

▲ Ouhla, c'est débile là, mince.







7th Level pour être adapté sur CD-Rom. Et tous les efforts semblent avoir été faits, ça. Parce que mince, pour une réussite, ce CD-Rom est une réussite. Très largement inspiré du film, on y retrouve une dizaine de scènes clés remaniées à la sauce interactive. Monty Python & the Quest for the Holy Grail le jeu a su aller encore plus loin que le film. Les Pythons eux-mêmes, et surtout Eric Idle, ont participé à la réalisation du CD-Rom en ajoutant des tas de voix, de bruitages et d'éléments débiles. Mieux encore, certaines scènes sont encore plus drôles que dans le film parce que encore plus complètes. Et une surprise attend les joueurs qui finiront le jeu, une scène inédite du film traduite en dessin animé.



«Bring out your dead !»

Et là j'entends votre charmante voix (si vous faites partie de la catégorie évoquée plus haut de ceux qui n'ont pas encore vu le film, remplacez «charmante voix» par «sale petite voix nasillarde») réclamer des exemples. Et là vous entendez ma voix de ténor vous cracher qu'il en est hors de question, ce serait comme raconter un film, dévoiler les meilleures scènes, décrire tous les gags, balancer la fin d'un polar à quelqu'un qui s'apprête à attaquer la première page. Que sais-je encore ? Ce serait un scandale, tiens. Tout l'intérêt du jeu vient, justement, dans la découverte, se prendre les vannes pythonesques dans la face et périr de rire bien tranquillement.

Je n'avouerais que quelques éléments : on clique avec la souris, et parfois on tape au clavier.

N'insistez pas. N'insistez pas, je vous dis, et taisez-vous je ne supporte pas votre sale petite voix nasillarde.

«Ni! Ni! Ni !»

Monty Python & the Quest for the Holy Grail est déjà disponible depuis un moment, mais nous attendions la version française pour le tester dans Joystick. Les gens d'Ubi Soft ont d'ailleurs eu la bonne idée de ne pas doubler les voix, mais de les traduire à coups de sous-titres. Évidemment, on perd un peu de l'esthétique de certains écrans, mais c'est de loin la meilleure solution pour garder l'essence originale. Les traductions en question sont d'ailleurs de bonne qualité, en plus.

Bref, de bref. Si vous êtes un fan des Pythons, vous n'avez absolument pas le droit de manquer ce CD. Pas le droit, hop, c'est tout. Très bien réalisé, complètement dans la lignée de l'œuvre des Monty Python sans jamais les trahir, on frôle le chef-d'œuvre. À ne super pas manquer, sous super aucun prétexte.

Seb.

+ Il y a des chevaliers qui font «Ni»
+ On brûle des sorcières
+ Une véritable banque de données sur les buissons
− Pas de noix de coco livrée avec le jeu



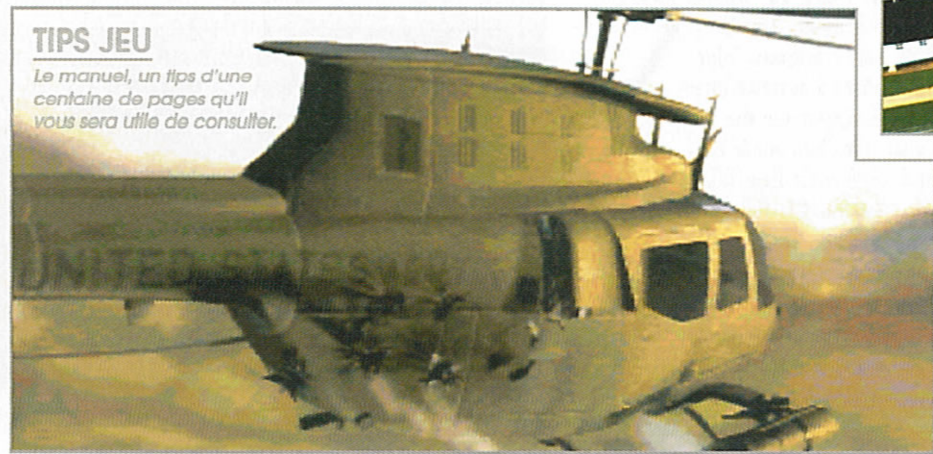
■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 60 ■ NBRE DE JOUEUR SEUL OU EN RÉSEAU
■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DEVELOPPEUR ORIGIN & JANE'S ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

Flash Point Korea AH-64D Longbow

Data-disk
Accros aux simulateurs
PC CD-Rom

Aficionados de AH-64D Longbow, pour vous le grand jour a sonné : voici de quoi dépoussiérer votre simulateur favori.

Piloter cet hélico est un plaisir réservé à l'élite : ceux qui auront la patience de s'ingurgiter le manuel. AH-64D Longbow est un pur simulateur, très complexe.



TIPS JEU

Le manuel, un tips d'une centaine de pages qu'il vous sera utile de consulter.

EN DEUX MOTS

Bien plus qu'un data-disk, Flash Point Korea est un add-on qui corrige une flopée de détails de AH-64D Longbow. Une nouvelle campagne est bien sûr proposée, d'excellente qualité. Rien à redire, c'est du très bon boulot.

TIPS TECHNIQUE

Pour vraiment profiter du soft, un Pentium 133 est à mon avis un minimum vital. Sinon, il est vrai qu'il tourne sur DX2, mais bon, autant rouler

AH-64D Longbow est aujourd'hui encore le plus réaliste et le mieux documenté de tous les simulateurs d'hélico que j'aie jamais vus ; et cela pour une bonne raison : il a été conçu en collaboration avec les livres de Jane's, éditeur de renommée mondiale en ce qui concerne l'aviation et notamment l'armée américaine. Rares sont ceux qui sont arrivés à bout de AH-64D Longbow puisque les missions étaient nombreuses, riches, longues et en plus entièrement paramétrables. Tout cela portait la durée de vie de ce simulateur à quelques centaines de nuits blanches. Pourtant, il y a sûrement des acharnés qui y sont parvenus et à qui cela fera bien plaisir d'apprendre la sortie de Flash Point Korea, un add-on plutôt bien fichu.

Plus qu'un simple scénario-disk

Flash Point Korea, c'est bien plus qu'un nouveau terrain d'opérations avec une nouvelle campagne. De nombreux points de détail on été corrigés, l'interface a été refondue pour coller toujours plus à la réalité (un jour, ils nous fileront un vrai hélico, et le problème sera réglé). En voici quelques-unes en vrac (la liste est très loin d'être exhaustive) :

- Les bâtiments peuvent maintenant obturer la visée.
- L'option Leurres IR a été supprimée (il n'y en a généralement pas sur les vrais hélicos Apache ou Longbow).
- Le Chain Gun produit désormais un effet de recul perceptible.
- Modification des contraintes de verrouillage des missiles Hellfire.
- Les raids aériens auxquels on fait appel sont plus puissants.
- IA améliorée : les objets mobiles ne restent pas aux mêmes positions lorsque vous rejouez une mission. Les ennemis sont capables de battre en retraite ou d'appeler de l'aide par radio.

Bon, de toute façon, vous avez compris le message : ce data-disk s'adresse aux fans du jeu et ne les décevra pas. Loin de là.

Monsieur pomme de terre

+ Un véritable add-on qui modifie le programme.
+ De nouvelles séquences cinématiques.
- Connaissez-vous une seule personne qui soit venue à bout de AH-64D Longbow ?



Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !



CGS Multimédia
66 ter, Avenue Jean MOULIN - 75014 PARIS
Tel : 01 45 43 07 20 Fax : 01 45 43 07 97

PROMOS DE FIN D'ANNEE

Les INCONTOURNABLES de CGS Multimédia

Titre	Prix	Titre	Prix
ARCHIMEDEAN DYNASTY VF	285	MAGIC THE GATHERING NF	300
ANGEL DEVOID VF	285	RALLY CHAMPIONSHIP VF	285
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET VF	290	SCREAMER 2 VF	225
CRUSADER : NO REGRET VF	265	SPYCRAFT VF	315
DEADLOCK VF	Tel.	STEEL PANTHER 2 VF	310
DIABLO VF	315	SYNDICATE WARS VF	Tel.
DUNGEON KEEPER VF	320	TOMB RAIDER VF	275
F22 LIGHTNING 2 NF	310	THE SETTLERS 2 VF	320
JET FIGHTER 3 NF	315	WARCRAFT 2 DELUXE + Sc. Disk VF	330
GRAND PRIX 2 VF	329	WIZARDRY NEMESIS VF	310
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 VF	315	Z VF	295
LIGHTHOUSE VF	320	ZORK NEMESIS VF	310

Vous rêvez d'un jeu mais son prix vous fait hésiter : CGS Multimédia a la solution. PARRAINEZ ET GAGNEZ DES BONS D'ACHATS.

Jeux Budgets à 95 F - 3 jeux pour 270 F au lieu de ~~285 F~~

Titre	Titre	Titre	Titre	Titre
7th guest	Cyberspeed	Indy Car nf	Monkey Island 2	Star Trek 25 th an.
Ace over Europe nf	Day of the tentacle	Jeu d'echec 3d	Nascar nf	Strike Command. nf
Amazone Queen nf	Detroit	Kasparov	Noctropolis	Striker 95 nf
Armored Fist	Dragonlore	King's Quest 6 nf	Overlord nf	Syndicate + nf
Battle of Britain	Earth Worm Jim	Lands of Lore	Populou2+Power	System Shock nf
Caesar 1 nf	FIFA Classics	LBA	Privateer nf	Theme Park
Cannon Folder 2 nf	Gabriel Knight 1	Loom	Reversi	Tie Fighter nf
Carton Rouge	Goblins 1+2	Lost in Time	Shadow Caster	Transport Tycoon
Commanche	Hand of Fate	Magic Carpet +	Sim City nf	Underworld 1+2
Compil. Jeux Win.	Hi-Octane nf	Mega Race nf	Space Hulk nf	Wing Armada nf
Compl. Ultima 7 nf	Inca 1	Fury 3	Space Quest 4 nf	Wing Commander 2
Conspiracy	Indiana Jones 4	Monkey Island 1	SSN Seawolf	Wolfpack

Pour les frais de port un pack de 3 jeux compte pour un seul logiciel.

Nous avons de nombreux autres logiciels à tous les prix : contactez-nous.

JEUX, CULTURELS ET EDUCATIFS

Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix
ULTRA PINBALL 2 nf	255	DUKE NUKEM 3D	260	PHANTASMAGORIA	270	STORM	325	2000 ans d'Histoire de FRANCE	315
ACES COLLECTION nf	199	DUNGEON KEEPER	Tel.	POLICE QUEST SWAT	345	SUPER EF2000 Win 95	325	Voyage sur le NIL	245
AH 64 LONGBOW	310	EARTH SIEGE 2	295	PRIVATEER2 : the darkening	320	SUKHOI SU 27 nf	245	Le Louvre	355
ALBION	340	EF2000 (TFX2)	215	PRO PINBALL : THE WEB nf	255	TERMINATOR FUTUR SHOCK nf	295	Napoléon	335
ALIEN TRILOGY nf	300	FABLE	275	QUAKE	310	THE DIG	310	Orsay	355
ASCENDENCY	320	FANTASY GENERAL	320	QUEST FOR FAME nf	325	TIE FIGHTER Collection nf	335	Jérusalem	255
AZRAEL'S TEAR	300	FLIGHT SIMULATOR 6.0 WIN	345	RAMA	320	TIME COMMANDO	300	Gamme CD POCKET (15 titres)	
BATTLEGROUND ARDENNE	320	FLIGHT UNLIMITED nf	195	RAYMAN	280	TORIN'S PASSAGE	225	Prix unitaire : 139 le lot de 3 :	400
BATTLEGROUND Gettysburg	320	FRANKENSTEIN	350	REBEL ASSAULT 2	340	URBAN RUNNER	350		
BIG RED RACING	285	GABRIEL KNIGHT 2	360	RED ALERT : C & C	300	WARHAMMER	310	EDUCATIFS	
BURIED IN TIME	265	GENDER WAR	245	RIDDLE OF MASTER LU	305	WETLANDS	265		
CAESAR II	290	GENE WARS	290	RIPPER	350	WING COMMANDER IV	365	LES MINIMOTS : 3 titres pièce	135
CAESAR I + CAESAR II	375	GRAND PRIX MANAGER	270	RISE & RULES OF THE EMPIRE	300	WORMS	255	les 3	390
CAPITALISM	300	HIND	320	RISK	Tel	WORMS DATA DISK	139	Mon 1er dictionnaire NATHAN	395
CHAOS OVERLORDS WIN95	255	INDY CAR 2 nf	235	SCRABBLE	Tel	ZIDANE FOOTBALL	285	ADIBOU 2 4/5 ans	295
CHRONICLES of the SWORD	290	IN THE FIRST DEGREE	341	SHANARA nf	294			ADIBOU 2 5/7 ans	295
CIVIL WAR	290	ISHAR TRILOGY	275	SHIVERS	225	CULTURELS		Comment ça marche NATHAN	415
CIVILIZATION 2	310	JEWELS OF THE ORACLE	290	SILENT HUNTER	310			Marine Malice et le mystère des graines	245
CLANDESTINY	300	JUDGE DRED nf	295	SILENT STEEL NF	335	Dictionnaire Multimédia Hachette	650	Le mystère du passager clandestin	420
COLONIZATION	285	MECHWARRIORS2 (ed. sp.)	330	SILENT THUNDER nf	285	Encyclopédie Microsoft 97 vf	720	TUNELAND prix en baisse	Tel
COMMANCHE 3	305	MEGARACE 2 nf	320	SIM CITY 2000 Collector	330	Encyclopédie Corps Humain	295	RAYMAN juniors 3 titre CP	139
COMMAND & CONQUIER	310	Monthy Python SACRE GRAAL	280	SIM TOWER vf	305	Encyclopédie des Sciences	295	CE1	139
C & C + DATA DISK	422	MYST VF	340	SPACE BUCK nf	259	Larousse Multimédia Encyclopédie	690	CE2	139
CONQUEROR	285	NEED FOR SPEED (ed. sp.) nf	325	SPACE SIMULATOR 3 ''5	255	Atlas mondial Microsoft 97 vf	410	PAYUTA	225
CONQUEST OF NEW WORLD	325	NORMALITY	290	SPEED RAGE nf	255	Print Artist	165		
COUPE DAVIS TENNIS	290	NUKE IT nf (niveaux Duke N.3d)	149	STEEL PANTHER	310	Print Shop Deluxe	170		
DAGGER FALL	305	ORION BURGER	265	STONE KEEP	315	Atlas Mondial	160		

Tous les logiciels sont en version française sauf nf (notice en français).

Un prix vous semble trop élevé : Contactez-nous. Il s'agit sûrement d'une erreur.

OFFRES SPECIALES RESERVEES AUX COMMANDES PASSEES AVANT LE 15 - 12 - 1996

LAROUSSE MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIE (prix hors promo : 690 F)	650	Commandes de 3, 4 ou 5 logiciels : remises de 15, 30, 50 Frs	
DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMEDIA (prix hors promo : 650 F)	590	Encyclopédie MICROSOFT 97 + Atlas MICROSOFT 97 (prix hors promo 1130 F)	1075
SCREAMER 2 + RALLY SHAMPIONSHIP (prix hors promo : 515 F)	490	WARCRAFT 2 DELUXE (+Sc. Disk) + ZORK NEMESIS (prix hors promo : 650 F)	610
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET + LIGHTHOUSE (prix hors promo : 610 F)	580	DIABLO + SPYCRAFT (prix hors promo : 630 F)	600

MATERIELS ET ACCESSOIRES

MODEM * FAX * MINITEL * ACCES INTERNET	PRIX
Carte Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	790
Boitier Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	950
Boitier Maxi Modem Vocal 28800 (FototWin+Compuserve+AOL)	990
Carte Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStadium ..)	1150
Boitier Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStadium)	1250
Boitier NOVAFAX 33600 Bps (Magic On Line)	1050
CARTES SON et ENCEINTES	
Maxi Sound16 PnP (carte son 16 bits Plug & Play Full Duplex [+ Internet Phone])	349
Maxi Sound32 Wave FX (carte son Wave 1Mo PnP + effets [+ Internet Phone])	679
Maxi Sound64 (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + effets [+ IP])	979
Maxi Sound64 Home Studio (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + Direct to disk [+IP])	1239
Enceintes 4 watts, 20 watts, 28 watts, 40 watts 3D 139 , 215 , 270,	350
LECTEURS CD ROMS ET KITS MULTIMEDIAS	
Maxi CD ROM 8X (lecteur CD ROM octuple vitesse + kit de connexion)	690
Maxi CD ROM 8X + GRAND PRIX 2 (lecteur octuple vitesse+ Grand Prix 2 + kit de connexion)	790
Maxi CD ROM 12X (lecteur CD ROM 12X + kit de connexion)	930
Maxi CD ROM 12X + GRAND PRIX 2 (lecteur 12X + Grand Prix 2 + kit de connexion)	1040
Maxi Kit 16 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi Sound16 PnP+CD ROM 8X IDE +HP+Grand Prix 2)	1150
Maxi Kit 32 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + Grand Prix 2)	1490
Maxi Kit 32 8X Home (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + 7 titres CD*)	1695
SCANNER A4 COULEUR	
Maxi Scan A4 (une passe) (scanner couleur A4 / 2400 dpi , résolution optique 600 dpi)	1600

* Cézanne + Stars de Louvre + Myst + Kiyeko + Action Soccer + Atlas du Monde + Global Anglais

Pour l'achat de deux « matériels ou accessoires » : remise de 3%

Livraison gratuite à domicile sur PARIS rive gauche

Pour toute commande de plus de 1000 F passée avant le 15 décembre CGS Multimédia offre un bloc de foie gras (3/4 parts)

Contactez-nous pour nos catalogues et pour les nouveautés.

AVEC CGS Multimédia C'EST DEJA NOEL

Des prix fous toute l'année

Livraison à domicile gratuite sur Paris 5ème, 6ème, 7ème, 13ème, 14ème,15ème

Vente par correspondance uniquement

Bon de Commande à retourner ou à faxer à CGS Multimédia
66 ter, Avenue Jean MOULIN - 75014 PARIS
Tel : 01.45.43.07.20 Fax : 01.45.43.07.97

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... .Ville ....Tel : ....
☐ Paiement à la commande par chèque bancaire, CCP ou mandat
☐ Contre remboursement (à réception) : Port + 35 Frs
n'hésitez pas à commander sur papier libre

Désignation	Qté	Prix
CD : port : 32 F Contre remboursement : 67 F CEE et DOM TOM : 75 F	Remise	
Matériel : port 55 F Contre remboursement : 100 F CEE et DOM TOM : Tel	Port	
	Total	

Port CD : rajouter 20 F tous les 2 CD à partir du 3ème

Livraison en colissimo

Les prix indiqués sont tous TTC. Sauf erreurs typographiques ou modifications. Dans la limite des stocks disponibles

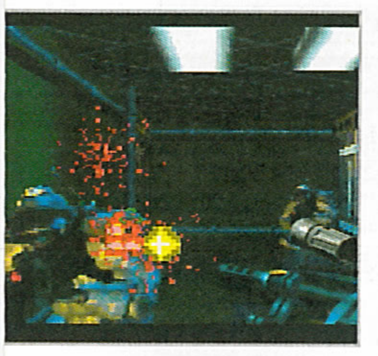
Test



CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM — NBRE DE JOUEUR 1
TEXTES ET VOIX FRANÇAIS — EDITEUR WARNER INTERACTIVE
DEVELOPPEUR BLUE SKY ETATS UNIS

Assassin 2015

Click-them-all
Novices
PC CD Rom



Astuce : ici, pour gagner, il faudra cliquer.



Vous rêviez de devenir tueur, et aujourd'hui vous êtes ingénieur... Séchez vos larmes : par la magie de l'informatique, votre existence va être transformée. Vous allez devenir Jack Butcher, assassin.

Vedette des années 60 : les Beatles, avec leur célèbre succès *Twist and Shout*. Vedette des années 90 : la souris de notre PC avec son hit qu'elle n'a de cesse de remixer : Click & Shoot. Alors voilà, pour gagner dans Assassin 2015, il faut viser, cliquer et ça tue des tas de vilains. Il y en a que ça passionne, mais pour moi, tester ce genre de jeu justifie à peine mon salaire. Je trouve ça chiant, je préfère encore tisser des corbeilles en rotin.

Pourtant le jeu est relativement beau, l'ambiance est à peu près réussie, il y a un semblant de scénario (effort louable). Mais tout est tellement linéaire, répétitif, sans surprise, pré-mâché qu'on se sent l'âme d'une machine-outil : viser, cliquer, obéir à la voix qui nous indique la marche à suivre (prendre tel ascenseur, tel couloir, telle porte).

Je sais que certains aiment ce type de soft. Ce sont généralement ceux qui font leurs premiers pas dans le monde du jeu vidéo. À ceux-là, je conseillerai d'oublier Assassin 2015 et de se replier sur Deadly Tide de Microsoft. Agrh... ça m'arrache quand même la gueule de faire de la pub pour Bill Gates, mais même dans le genre jolie chose pour débutant, Assassin 2015 est très moyen.

Monsieur pomme de terre

EN DEUX MOTS

Un click-them-all, un de plus : à réserver donc aux puceaux de la micro que les mots "interactif" et "multimédia" font encore rêver.

- + Un vrai scénario, une ambiance qui marche
- + Graphiquement honorable
- − Cliquer n'est pas vraiment jouer
- − J'ai déjà vu plus linéaire, mais c'était du fil de pêche



Attention : en janvier, Joystick réajuste sa notation !

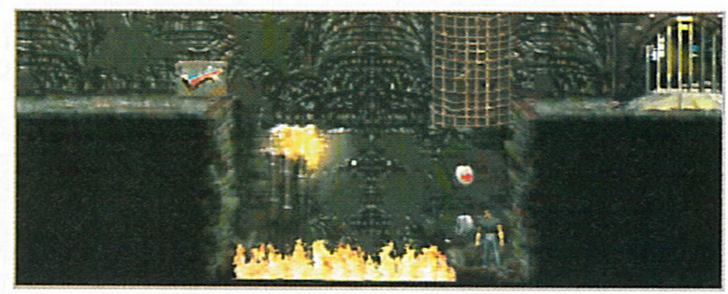
Test



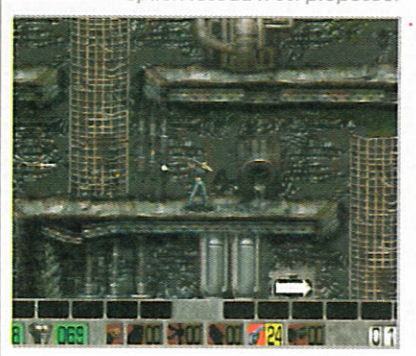
CONFIG MINIMUM PENTIUM 60 CD 4X — NBRE DE JOUEUR 1 OU 2
TEXTES ET VOIX FRANÇAIS — DEVELOPPEUR SIERRA ETATS UNIS

Hunter Hunted

Plates-formes/action
Tous joueurs - PC CD-Rom



On peut jouer à deux sur le même PC, mais aucune option réseau n'est proposée.



Ça vous botterait d'affronter jusqu'à la mort un féroce extraterrestre dans des labyrinthes bourrés de pièges mortels et de monstres affamés ?

Hunter Hunted, c'est un jeu de plates-formes/action qui se déroule dans un univers glauque assez proche de celui de Doom. La similitude avec Doom ne s'arrête pas là, puisqu'on a le choix entre une dizaine d'armes qui vont du bazooka au simple flingue. Grosse originalité du soft : on peut y jouer à deux simultanément (sur le même ordi, uniquement), l'écran se splite horizontalement et le jeu devient un Deathmatch, c'est-à-dire qu'on s'entretue et c'est celui qui a tué l'autre le plus grand nombre de fois qui a gagné.

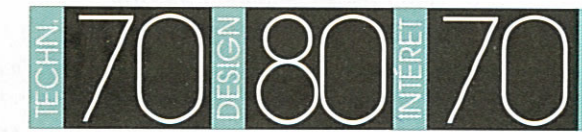
Tout cela est bien beau, mais le soft souffre des lourdeurs de Windows, d'une maniabilité faiblarde et d'un terrible manque d'invention dans les armes et les monstres. Fautes impardonnables quand on a pompé, volontairement ou pas, un soft comme Abuse qui est d'une qualité bien supérieure. Voici en trois lettres ce que je pense de ce soft : "A.R.G.". A.R.G., ça signifie Ah la la, c'est bien dommage Regardez-moi ça, si ce soft avait été programmé pour DOS et non pas pour Windows 95, il aurait été Garrément mieux animé et moins ralenti par les accès-disque (Euh, oui, j'en ai un peu chié pour trouver le moyen de fourguer le "G").

Monsieur pomme de terre

EN DEUX MOTS

Un jeu de plates-formes/action qui aurait été intéressant s'il n'avait été un plagiat d'Abuse en moins beau, plus lent, moins riche. Reste l'option, non négligeable, qui permet de jouer à deux sur le même ordi. et de s'affronter en Deathmatch.

- + La possibilité de s'affronter à deux sur le même PC
- − La maniabilité est faiblarde
- − Très inférieur à Abuse
- − Truffé d'accès-disque même en Full Install



En bref

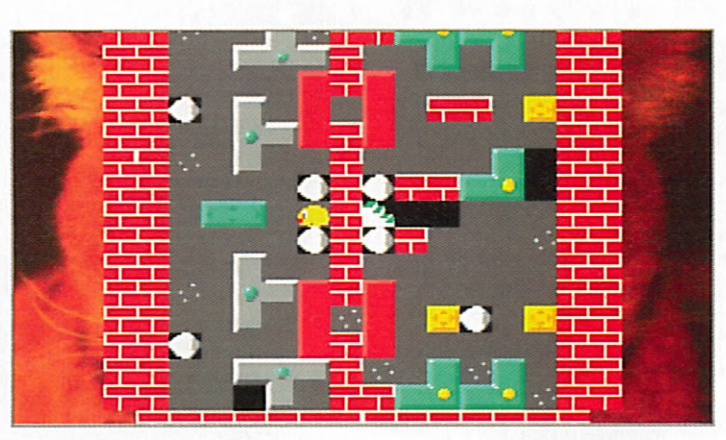
■ EDITEUR BEST PLUTON ■ DÉVELOPPEUR BEST PLUTON DEVELOPPEMENTS
■ TEXTES ET VOIX NÉANT, 1 JOUEUR ■ CONFIG MINI 486DX2

Maze Mania

Réflexion - Tous joueurs - PC CD Rom

Best Pluton est une nouvelle société dans le monde du jeu. Son premier jeu est un jeu de réflexion classique. Vous animez un être poilu que vous devez conduire jusqu'à la sortie du niveau. Pour vous y aider, vous disposez de briques vous permettant d'éliminer les zones infranchissables. Cent niveaux d'une difficulté progressive sont à votre disposition. Un éditeur vous donne la possibilité de créer cent nouveaux niveaux. Ce jeu, bien que tout à fait différent du classique démineur de Windows, a de nombreuses similitudes : les longues heures de réflexion que l'on peut passer dessus, son classicisme. Si vous avez du temps à perdre ou une furieuse envie de ne pas travailler, c'est le jeu idéal.

Kika

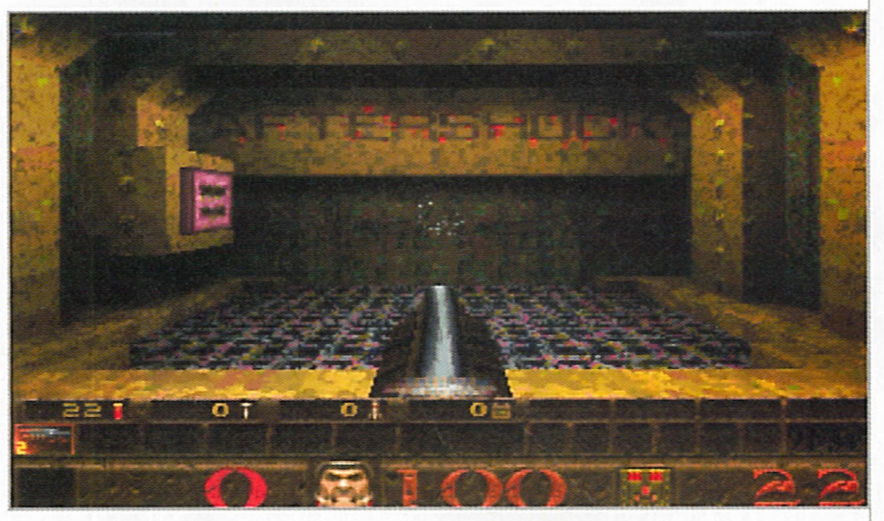




■ DÉVELOPPEUR HEAD SOFTWARE ■ CONFIG MINI PENTIUM 60
■ EDITEUR GT INTERACTIVE ■ NBRE DE JOUEUR 1 OU RÉSEAU ■ TEXTES ET VOIX VO

Aftershock for Quake

Data-Disk - Fan de Quake - PC CD-Rom



Trois cents niveaux supplémentaires pour Quake (soit une centaine de fichiers .bsb), et en prime un éditeur de niveau, est-ce une bonne affaire ? Bof! Des niveaux, on en avait filé dans le CD Joy, et puis ça circule sur Internet. Les niveaux de Quake, c'est comme les virus, on a toujours un pote pour se les faire refiler. Cela dit, ces niveaux sont bons, et pas mal sont axés sur le jeu en réseau. Petite précision, l'éditeur fourni dans Aftershock est Thred, un shareware en beta version. Vous pouvez aussi le télécharger gratos sur www.visi.com/~jlowwell/thre





LA "FOIRE" PERMANENTE
SURCOUF®
DE L'ELECTRONIQUE FAMILIALE
NOUVEAU
ENTRÉE LIBRE
Toutes les grandes marques
Métro NATION
VOUS CHERCHEZ LE MOUTON À 5 PATTES, AUX YEUX BLEUS ET AVEC DES LUNETTES DE MOTARD ?
SiB96
ouvert du mardi au samedi, de 9h30 à 12h45 et de 14h à 19h
ouvert les dimanches 15, 22 et lundi 23 décembre
IL EST À LA "FOIRE" DE L'ELECTRONIQUE FAMILIALE
80 STANDS POUR TOUT COMPARER
Hifi ★ TV ★ Cinéma chez soi ★ Détecteurs de métaux
Sonorisation ★ Jeux de lumière ★ Autoradios ★ CB
Antennes ★ Réception satellite ★ Téléphonie ★ Santé
Composants et kits électroniques ★ Etc etc...
NEUF ★ OCCASIONS ★ DÉPÔT-VENTE ★ BROCANTE
SURPLUS DES CONSTRUCTEURS
SURCOUF ELECTRONIQUE FAMILIALE
Ave Philippe-Auguste
Boulevard Voltaire
NATION
Rue du Fbg St-Antoine
Cours de Vincennes
Boulevard Diderot
Boulevard de Picpus
RER Ligne A
M Lignes 1, 2, 6, 9
73, av. Philippe-Auguste
Paris 11e Tél 01.43.71.99.33
BON POUR UN PETIT CADEAU DE BIENVENUE À RETIRER À LA "BOUTIQUE DU PÈRE NOUF*"
Offre valable jusqu'au 31/12/96
1 bon par famille



LA "FOIRE" PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE
SURCOUF®
JOYEUX NOËL 1996
construisez un bon PC vous-même
exclusivité SURCOUF
robuste
passionnant
économique
performant
multimédia !
en décembre, ouvert 7 jours sur 7, sans interruption de 9h30 à 19h sauf le 25 décembre
parking 400 places
300 démonstrateurs
250 stands
ENTRÉE LIBRE
KiTMiCRO
N°1
ORDINATEUR PC
COFFRET KITMICRO N°1
Processeur 133 AMD, Cyrix ou IBM*
4990 F TTC
complet avec son écran
votre COFFRET KITMICRO N°1 pour construire vous-même votre ordinateur PC comprend : boitier mini tour ou desktop + carte mère PCI 256 Ko évolutive P200 MHz + processeur 133 AMD, Cyrix ou IBM* + mémoire vive 8 Mo extensible à 128 Mo + disque dur 850 Mo Fast IDE + carte graphique PCI 1 Mo extensible à 2 Mo, accélératrice Windows + carte son 16 bits compatible SB16 + lecteur CD-ROM 8x + 2 haut-parleurs 25W PMPO + lecteur disque 3"1/2 + clavier 105 touches + moniteur SVGA 14" couleur + souris + Windows 95 + notice et cassette vidéo de montage
* selon disponibilité
139, av. Daumesnil - Paris 12e
Tél. 01.53.33.2000 • M° Gare de Lyon

Jeux Crack!

GUIDE DE JEU

Voilà une petite aide de jeu sans façon, juste histoire de se mettre le pied à l'étrier. Le mois prochain, on essaiera d'aller plus loin. Ah oui, encore une chose, jetez un œil sur le CD de ce mois-ci, il y a des surprises !

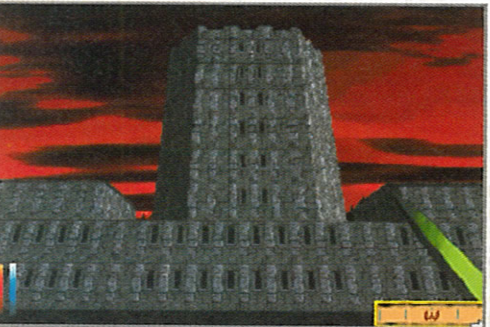
Moulinex





Démarrage

Avant toute chose, il est impératif de réussir les quêtes que vous acceptez. Faute de quoi votre personnage sera détesté et l'on vous attaquera en permanence. C'est chiant mais en plus, si vous vous brouillez avec les familles royales de Sentinel, Wayrest ou Daggerfall, vous ne pourrez jamais terminer le jeu. Oui c'est un bug. L'un des nombreux bugs ou incohérences qui subsistent. Il faut savoir qu'en dépit de quêtes majeures, la majorité de ces dernières vous sont proposées aléatoirement. Avant de demander une quête, faites donc une petite sauvegarde, histoire de choisir une mission en rapport avec vos compétences. Idem en ce qui concerne les objets trouvés dans les pièces closes des donjons. Sauvez avant d'ouvrir, vous pourrez ainsi faire votre marché en rechargeant une partie. Il ne s'agit pas de perdre son temps à ça ; mais en début de partie, trouver un objet magique ou deux ne peut pas faire de mal. En effet, les objets magiques ne consomment pas de points de magika, et ils permettent donc de lancer des sorts d'un niveau bien plus haut que celui d'un débutant. J'ai ainsi mis la main sur un "Heal Bow" et une Gem Open qui m'ont bien aidé avant de se détruire (eh oui, impossible de réparer un objet magique).







La magie

Peu gourmands en magika, voilà les indispensables :

Recall : permet de laisser une "marque" n'importe où (anchor). En relançant le sort, il suffit de cliquer sur Teleport pour s'y retrouver téléporté, justement. À lancer à l'entrée de chaque donjon, ce qui permet de ressortir en une seconde au lieu de zoner des heures pour rien.

Levitate : pour se déplacer rapidement en ville et dans les grandes salles des donjons, pilonner l'adversaire (arc, boule de feu, etc.) à bonne distance !

Waterbreathing : pour respirer sous l'eau.

Buoyancy : pour courir sur l'eau. Bof. Mais surtout, courir SOUS l'eau.

L'argent

Difficile de s'en sortir sans argent au début. Le plus simple est encore de foncer à la banque et de faire un emprunt (à éviter, dans la vraie vie !). Vous pouvez emprunter 50 000 pièces par niveau. Les intérêts sont de 10 % par an. Ce crédit vous permettra de vous équiper correctement et surtout d'acheter l'indispensable cheval et l'indispensable chariot. Ce dernier permet de transporter en grande quantité le matériel trouvé dans les donjons. Si votre perso est équipé par défaut de bouquins, vendez-les (sauf celui qui apparaît dans la case "Magic Items" qui est votre manuel de sorts !). Les objets étranges (coupes, tableaux, bibelots divers) se refourguent dans les Pawn Shop. Pour se repérer dans une ville, demander à une personne où se trouvent les différents magasins. À moins que le personnage ne sache rien, il vous indiquera grosso-modo la direction : insistez ! Au bout de trois ou quatre questions, il inscrira sur votre carte le nom du magasin (on s'en rend compte à un accès du disque dur).

Les magasins pourris sont intéressants pour vendre, et les magasins de luxe (ceux où l'on vous accueille avec de l'encens et de la musique) intéressants pour acheter. N'achetez pas de bougies, torches et autres pansements, ça ne sert à rien !



Combat

Équipez-vous d'armes en rapport avec les compétences primaires et secondaires de votre personnage (par exemple Battlemage: Longsword et Axe). Il est d'ailleurs impératif de faire monter en priorité les compétences primaires et secondaires en rapport avec votre classe.

Si les streums sont trop coriaces, avancez et reculez entre chaque coup. Oui je sais, arrêtez de ricaner bêtement.

L'idéal est d'utiliser, pour les combats, l'arme la plus destructrice et de faire monter votre compétence dans une guilde. Justement, venons-en aux guildes.



Les Guildes

N'hésitez pas à vous inscrire dans différentes guildes et temples, mais attention, toutes ne sont pas compatibles entre elles. Tous les trois mois, des alliances se créent entre les temples et guildes, et surtout les temples entre eux. Les amis d'aujourd'hui peuvent devenir des adversaires. Valeur sûre, la guilde des magiciens, des chevaliers et des combattants. Tout membre des Chevaliers ne paye pas l'hôtel dans la ré-

Oups !

Daggerfall est un jeu excellent. On le dit comme on le pense, nous regrettons de ne lui avoir mis que 89 % en intérêt. Mais il faut reconnaître que c'est au bout d'une bonne cinquantaine d'heures que l'on commence à se rendre compte de nombreuses choses, entre autres que la vitesse des combats est liée à la dextérité du perso. C'est logique, certes, mais le fait est qu'avant d'atteindre un bon 60 en dextérité, ça rame. D'habitude, c'est entre la preview et le test que l'on se fait une idée un peu plus précise d'un jeu ; mais le mois dernier, Daggerfall a déboulé sans crier gare. Bref, ce jeu mérite 92 %. En revanche, la note technique était trop élevée. Même en utilisant le patch 1.7.9 (voir CD) même avec la version européenne du jeu (1.1.7), Daggerfall est décidément buggé à mort. Heureusement, je n'ai jamais observé de plantage sur ou pendant une sauvegarde (des bugs oui, mais justement on vous fournit à cet effet FIXSAVE, le patch officiel de Bethesda). Comme on n'est jamais trop prudent, il est tout de même bon de recopier les sauvegardes (dossier Save0, Save1, etc.) dans un dossier à part, au kazoo. Euh, au cas où. Avec tout ça, ben oui, j'ai passé près de 300 heures sur Daggerfall (j'suis célibataire en ce moment !), et en dépit de nombreux défauts, c'est quand même un jeu extraordinaire. Tenez, depuis Dungeon Master sur ST, je ne m'étais jamais autant investi dans un JdR sur micro.

gion où il s'est inscrit ; et en montant de grade dans la guilde, il ne paye plus l'hôtel nulle part. De plus, on se voit offrir une pièce d'armure en cadeau à l'inscription et à chaque changement de grade. Chez les Combattants, on peut dormir gratos (sur place) et faire réparer ses armes à bon prix. C'est là que l'on pourra s'entraîner pour faire monter ses compétences. Les quêtes des fighters sont un peu nunuches au début, mais persévérez, ce sont eux qui vous récompenseront avec des objets de puissance hallucinants. Bon plan, vous serez accueilli à bras ouverts dans les guildes des autres régions ; et apparemment, ça aide pas mal à monter de grade dans la guilde (ce qui permet, chez les magos, d'avoir accès à l'achat d'objets magiques, et plus tard, à la fabrication de ceux-ci). Il est déconseillé de tricher une fois que votre perso est viable. Franchement, c'est lorsque les choses vont de travíole que Daggerfall est amusant : fâchez-vous avec la guilde des magiciens et vous serez (peut-être...) contacté par celle des Nécromanciens ; acceptez de livrer un objet magique aux assassins ou aux voleurs (en tout cas une fois, sinon gare à votre alignement !) et un monde insoupçonné s'ouvrira pour vous. Ben oui, ces gens-là disposent de guildes puissantes et intéressantes (espionnage gratuit, transport maritime gratuit aussi, etc.).
Pour être contacté à coup sûr par les Guildes "non-officielles" :
Thieves : il suffit de voler des objets !
Dark Brotherhood : tuez des passants (3 ou 4).

Trucs en vrac

- Vous pouvez ajouter une annotation sur la carte d'une ville en cliquant l'aide du bouton droit sur le magasin. Idem dans les donjons ; mais attention, dans ces derniers, ce que vous avez inscrit n'apparaît pas directement, il faut cliquer avec le bouton gauche pour voir le texte le cas échéant. Pas pratique du tout.
Attention, à chaque fois que vous sortez d'une ville, ces informations se volatilisent. Le même principe permet de renommer ses sorts.
- Sur la carte principal, le bouton gauche permet de zoomer.
- Ce n'est pas la difficulté d'une quête qui permet de monter dans une guilde, mais le nombre de quêtes réussies.

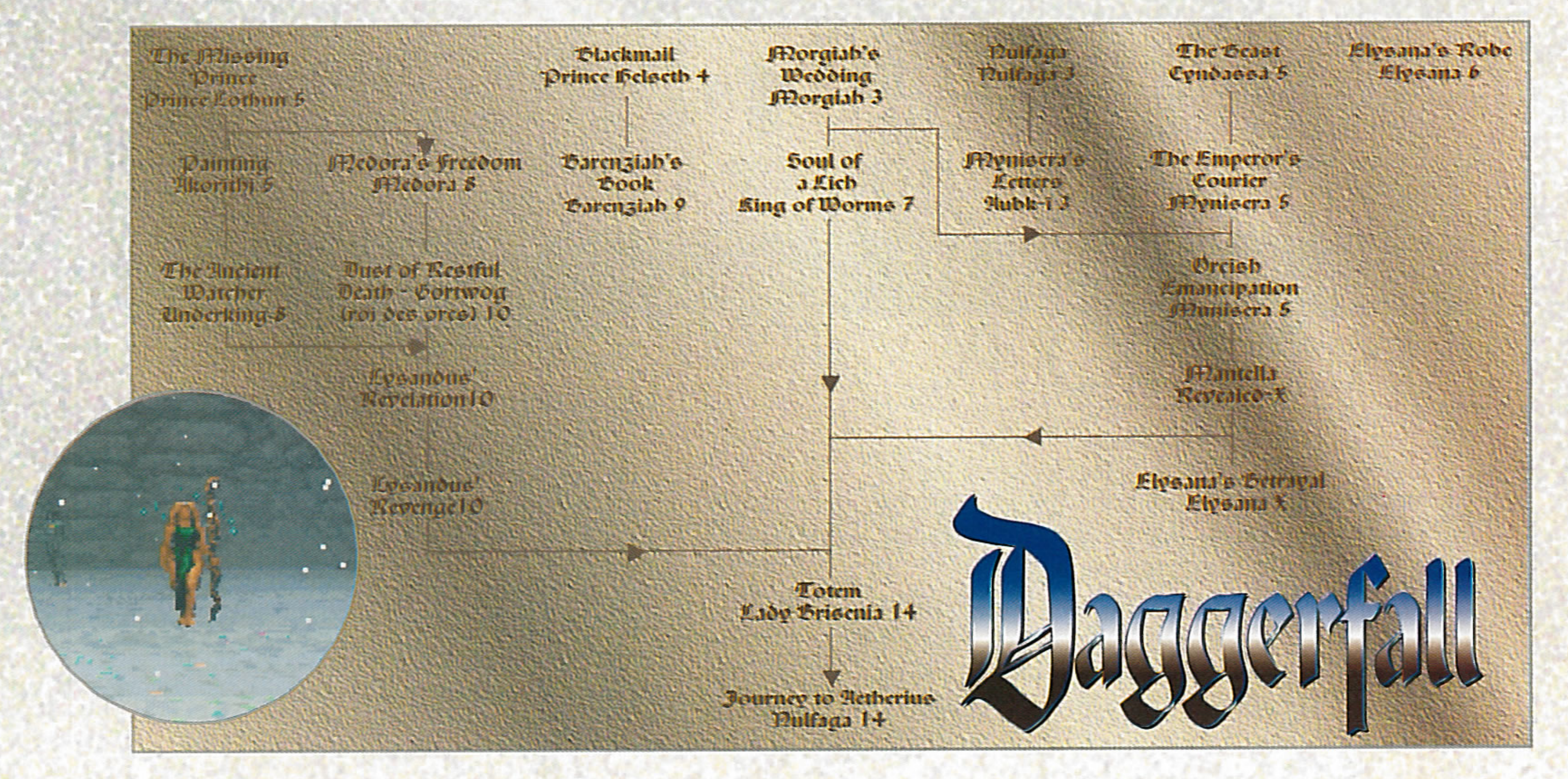


- Il existe, dans Daggerfall, 12 objets de pouvoir à découvrir. Fréquentez les bibliothèques, en particulier celle des magiciens pour en apprendre plus.
- N'apparaissant pas sur les cartes, les temples des sorcières, au nombre de 12, permettent de se lancer dans des quêtes amusantes. On les trouve en se baladant au pif ou à l'issue de certaines quêtes (quête pour soigner la Lycantropie par exemple).
- Avant de dormir à l'hôtel, déchargez vos points de magie avec un sort utilisant peu d'énergie. Ce n'est pas la puissance mais la fréquence d'utilisation qui permet de monter. À la limite, rien ne vous empêche de créer, pour chaque compétence (destruction, illusion, etc.), des sorts peu gourmands à l'aide du Spellmaker. Sinon, les cimetières sont intéressants pour monter en niveau.
- Si vous créez un répertoire Pics dans celui de Daggerfall, la touche µ (au-dessus de shift droit, à côté de Return) permet de faire une capture d'écran (nombre limité à 10).
- Courez en permanence, pour faire monter votre attribut en course, justement.
- La quête de la Lycantropie semble buggée. Pour la réussir, acceptez de refiler votre mal à un innocent.
- Le bateau ne sert à rien. On peut entreposer des objets (qui disparaissent souvent because bug). Quant à rentabiliser l'achat avec l'économie d'une traversée, faut vraiment avoir la bougeotte.
- Le sort Buoyancy (courir sur l'eau) permet aussi de courir SOUS l'eau.
- L'option Run (touche P) marche aussi lorsqu'on vole !
- Si vous êtes connecté, le site Daggerweb est à voir (il comprend une liste de link)

reba.cei.net/daggerweb/

Finir Daggerfall

Le tout est de bien commencer. Les quêtes majeures sont initiées par la noblesse. Suivant la personne avec qui vous parlerez, vous pourrez prendre différents chemins. Comme il ne s'agit pas de décevoir ces gens de la haute, autant ne pas se retrouver avec trop de quêtes importantes à résoudre. Le chemin le plus sportif démarre en parlant au Prince Lothun, à Sentinel, il permet d'enchaîner 8 quêtes majeures. Ces quêtes ne vous sont données (généralement on vous prévient par une lettre) que lorsque votre personnage n'a atteint qu'un certain niveau. Voici un tableau récapitulatif indiquant l'enchaînement des quêtes, le personnage à qui parler (s'il n'y a pas de nom, on vous contacte) et le niveau minimum requis ou X si aucun niveau n'est requis. Naturellement, ces quêtes sont les plus payantes en objets magiques, réputation et or.



Jeux Crack!

Qui veut des sous ? Tout crack publié vous est payé 50 F, et une soluce complète 300 ! N'oubliez pas d'indiquer votre adresse sur la feuille comportant les astuces ou sur la disquette. C'est cool, les cracks et soluces sur disquettes, on ne perd pas de temps à tout ressaisir.

Crusader no regret



Lorsque vous êtes sans munitions pour votre lance-grenades et qu'il vous reste un mech ou un générateur à détruire, voilà une solution : pour que le truc marche, il doit vous rester des munitions dans votre fusil à pompe. À chaque fois que le Silencer tire, il recharge. À ce moment, changez d'arme le plus rapidement possible (plus facile avec un joypad) et voilà... Sans munitions pour le lance-grenades, vous tirez quand même.

Serge

Batman Forever



Lorsque vous entendez «Game Actived», tapez LULLABY. Vous pourrez alors choisir le niveau ; et en plus, en appuyant sur F10 pendant la partie, vous tuerez vos ennemis d'un seul coup et vous pourrez aussi utiliser toutes les armes.

Damien

Daggerfall



Pour payer moins cher vos sorts avec le Spellmaker, il suffit de faire précéder le nom donné au sort par les signes «!» ou «$». Vous bénéficierez ainsi d'une remise exceptionnelle de 30 à 50 %.

Yvan Duteush

Gene Wars



Manque de goop ? Voici comment y remédier. Il suffit de faire une sauvegarde dès le début de la mission (avant que la fusée apportant les colons se pose sur la planète). Une fois ceci fait, éditez la sauvegarde avec un éditeur de fichier (*.sav). Enfin, il ne reste plus qu'à se déplacer sur les offsets 4B7-4B8 et à taper FF-FF. Avec 65535 unités de goop, vous serez tranquille pour n'importe quelle mission du jeu.

G. Beal

Space Quest 6



Voici quelques coordonnées qui devraient réjouir plus d'un Roger Wilco dans cette galaxie :

PLANÈTE	COORDONNÉES
Gangularis	71552
Peegu	92767
Kiz Urazgubi	20011
Starcon	69869
Clorox II	90210
Thrakus	53284
Space station	41666
Commodore LXIV	81100

Celestin

Assault Rigs



Au fait, notez qu'il y a embrouille dans Joystick 75 d'octobre, le premier crack concerne bien Assault Rigs et pas Quake ! Ceci dit, voici les codes pour le mode multi-joueur :

MOTO	123123	GINGER	839476
SKATE	612947	MINIMAZE	192345
HIDE	564764	PYRAMID	476326
SPEEDWAY	572963	BUMPS	173653
BOWL	457364	OPEN	567436
GRANDPRIX	149763	SUPER BOWL	758733
UP N DOWN	192376	DEMON	926764
QUADBOWL	192875	RUNAROUND	884632

Damien

Quake



Encore quelques cheat codes pour la version shareware 0.91, 0.92. Les codes sont à rentrer sur le menu de la console (appuyer sur la touche sous ECHAP (petit 2) pour activer la console). Il vous faudra répéter le code à chaque début de niveau :

GIVE x:	Donne x balles pour le fusil
GIVE R x:	Donne x roquettes
GIVE C x:	Donne x «cells»
NOTARGET:	Les ennemis ne vous voient pas
VERSION:	Affiche informations sur version actuelle
COLORxx:	Change couleur du joueur (va de 00 à 13)

En mode Death Match, pour tester les niveaux, faites :

F10:	Mode «dieu»
F9:	Pas de clipping, C et D pour aller en haut et en bas
F4:	Pour voir à travers les murs
9:	Toutes les armes pour la version de démonstration :
9:	Toutes les armes et munitions
F8:	«monster tracking» on/off
F9:	Passe murailles, on/off
F10:	Mode «Dieu», on/off

Olivier

WipeOut 2097



Pour jouer avec le niveau caché Phantom, l'équipe cachée Piranha, les circuits cachés Vostock Island ainsi que Spilskimamke, rentrer le password composé des symboles suivants : carré, rond, carré, triangle, rond, triangle, X, triangle, rond, rond, triangle, X, X, carré.

Cédric

Star Rangers



Pour la version complète. Pendant le jeu, tapez «JAVA» pour activer le «Cheat Mode». Ensuite, tapez l'un des codes suivants :

SHAZAM	Active/désactive l'invincibilité
CAMEO	Active/désactive le pilote automatique du «Warp Tunnel»
VITAMINZ	Active/désactive le fuel et munitions infinies
SCOTTY	«Warp» infini
ISEEU	Montre les ennemis sur la carte
ZOOMERZ	Temps accéléré
BOGONZ	Affiche l'équipe du jeu
VOIZIS	Réussite de la «Force Mission»
VOIZIF	Échec de la «Force Mission»
VOIZI1	Mission 1
VOIZI2	Mission 2
VOIZI3	Mission 3
VOIZI4	Mission 4
VOIZI5	Mission 5
VOIZI6	Mission 6
VOIZI7	Mission 7
VOIZI8	Mission 8
VOIZI9	Mission 9
VOIZI0	Mission 10
VOIZI!	Mission 11
VOIZI@	Mission 12
VOIZI#	Mission 13
VOIZI$	Mission 14
VOIZI%	Mission 15
VOIZI^	Mission 16
VOIZI&	Mission 17

Ledoux

Gene Wars



Vos colons sont nuls et très faibles ? Voici comment y remédier : pour commencer, regardez durant une partie les noms de vos colons, puis sauvegardez cette partie. Editez votre sauvegarde à l'aide d'un éditeur de fichiers (*.sav). Il ne reste plus qu'à changer les diverses compétences de vos colons. Voici comment faire :

1) Cherchez dans le fichier le nom de l'un de vos colons (au début du fichier) ;

2) La première lettre du nom de votre colon sera l'offset numéro 1. Maintenant, il suffit de compter pour atteindre les différentes compétences de votre colon ;

3) L'habileté de votre colon se trouve à l'offset 24, remplacez-le par 64 (100 %) ;

4) La santé de votre colon se trouve aux offsets 26-27, remplacez-les par 64-64 (100 % sur 100 %).

Grégoire

Abuse



Astuces pour Abuse version commerciale. Au début du premier niveau (lorsque l'on vous décrit comment jouer), après le téléporteur, allez en bas à gauche ; après la première console de sauvegarde, avancez d'un demi écran, puis tirez sur le plafond, un passage apparaît alors. Montez dans ce passage, allez à gauche puis rentrez dans le trou, on se retrouve dans une salle où il y a 4 téléporteurs. Le premier correspond au niveau 1 (le plus à gauche de l'écran). Le deuxième correspond au niveau 2, le troisième au niveau 3, le quatrième au niveau 4 (le plus à droite de l'écran). Pour avoir toutes les armes et le mode "Dieu", lancez le jeu par ABUSE -EDIT. Vous vous retrouverez alors dans l'éditeur du jeu. Faites EDIT GOD MOD FILE SAVE GAME FILE QUIT YES. Lorsque vous vous retrouvez dans le DOS, faites REN SAVEGAME.SPE SAVE000X.SPE (le X correspond au numéro de sauvegarde où l'on désire mettre le jeu patché). Inconvénients : cette bidouille donne toutes les armes, et le mode DIEU au début du premier niveau. Il faut donc refaire tout le jeu.

Fabrice

UEFA Euro 96 England



Pour mettre le feu dans l'Euro 96 avec les Bleus, il suffit de les doper un peu ; pour cela, il faut un éditeur hexadécimal. On édite le fichier EURO\SLOTS\SOLT.X où X indique la partie sauvegardée. Les octets 1A5 et 1B8 représentent l'équipe de France, soit 20 octets comme les 20 joueurs dans le jeu. Ils sont classés en fonction du numéro de leur maillot : 1 Lama, 2 Angloma, 3 Di Meco, 4 Le Bœuf, 5 Blanc, 6 Guérin, 7 Deschamps, 8 Dessailly, 9 Djorkaef, 10 Zidane, 11 Loko, 12 Lizarazu, 13 Dugarry, 14 Lamouchi, 15 Thuram, 16 Barthez, 17 Madar, 18 Pedros, 19 Karembeu, 20 Roche. Exemple : Lama: à l'octet 1A5 remplacer par FF et sa forme atteindra 255 %. Les octets de 141 à 280, c'est les autres équipes. Attention : Ne pas dépasser 4 joueurs à 255 % dans votre équipe, sinon le programme sature un peu... Bon, si avec ça vous ne gagnez pas l'Euro 96, c'est que vous êtes nul !!!

Philippe Emmanuel

Warcraft 2



Pour Warcraft 2 «Tides of Darkness» et «Beyond the Dark Portal» en V.O. Vous en avez assez de vous faire appeler «cheater», juste parce que vous manquiez d'argent et que vous... Alors essayez plutôt de débugger votre sauvegarde. Chargez une sauvegarde dans le DEBUG du DOS et tapez :

e 2F8 FF FF FF 0F
e 2B8 FF FF FF 0F
e 338 FF FF FF 0F
w
q

Ça règlera vos soucis financiers pour un moment !

Nicolas B.

Albion



Astuces pour la version démo et sans doute la version complète. Dans la première ville Iskai, il y a différentes manières efficaces pour s'enrichir et/ou économiser de l'argent :

- Rabir est le blaireau de la ville. C'est chez lui que vous vendrez le plus cher. Il se trouve en face du forgeron au nord.
- Vous pouvez mettre en place un petit commerce au sein même de la ville. Pour cela, il vous suffit d'acheter à 0.6/pce dans le magasin d'objets au sud, des torches et les vendre à 0.7/pce à cet idiot de Rabir au nord.
- N'hésitez pas à dévaliser l'entrepôt (au fond du bâtiment) des magiciens au sud de la ville. Attendez la nuit pour agir, afin que le gardien ne vous voie pas.
- Dans le bâtiment des magiciens et des soigneurs, le chef des soigneurs vous donnera une fois sur deux une potion bleue (20 pces d'or !) quand vous décidérez de partir. Donc, assaillez-le : discutez, partez, revenez, discutez, partez, etc. Vous pouvez par la suite vendre les potions à Rabir et vous enrichir. Bon jeu !

Pierre-Yves P.

Pray for Death



Voici les coups des divers guerriers :
Tout d'abord, les conventions : P1 = Poing faible, P2 = Poing fort, K1 = Pied faible, K2 = Pied fort, AR = Arrière, AV = Avant, B = Bas. Les combos 2 (C2) se tapent pendant la réalisation du C1. Idem pour les C3 (pendant C2), seulement si l'énergie de l'adversaire flashe.

MAELSTROM	
Hachette fantôme:	AR, B, AV, P1
Mega-hachette:	AR, B, AV, B, AR, P2
Coup de courant:	B, AR, P1, P1
Coup de poing fantôme:	AR, AV, AR, P2
Breaker:	AV, B, AR, K2
C1 (magie ancienne):	AV, B, AR, K1
C2 (chevalier d'enfer):	AR, B, AV, B, AR, P1
C3 (necronomicom):	B, B, AV, AR P2
CTHULHU	
Jet de vase:	AR, B, AV, P1
Coup de poing double:	AV, B, AV, P2
Faux paralysante:	AR, B, AV, P2
Invisibilité:	B, AV, B, K2
Breaker:	B, B, AV, P1 P1
C1 (tentacules étrangleurs)	AV, B, AR K1
C2 (morsure de vers)	AV, B, AV P2
C3 (dieux extérieurs)	AR, B, AV K2
XENOBIUS	
Globe spectral:	B, AR, AV, P2
Coup holo:	B, AR, AV, P1
Clef d'odin:	AV, AR, AV, K1
Ascension magique:	AV, B, AV P2
Coup de pied trompeur:	AR, AV, AR, K2
Breaker:	AR, B, AV P2
C1 (ouragan glacial):	AV, B, AR, P1
C2 (projection magique):	B, B, AR, AV, P2
C3 (coup éternel):	B, B, AR, AV, K2
PAINBRINGER	
Écrasement laser:	AR, B, AV, P1
Foudre:	AR, B, AV, P2
Coup de pied violent:	AV, B, AV, K2
Coup de pied qui terrasse:	AV, AR, AR, K1
Breaker:	AV, B, AR, K2
C1 (balafre):	AV, B, AR, P1
C2 (mort électrique):	AV, B, AR K1
C3 (K.O. total):	AV, AR, AV, K2
PANTERA	
Lame mortelle:	AR, B, AV, P2
Couteau du destin:	AR, B, AV, P1
Assaut en toupie:	AV, B, AV, K2
Glissade en traitre:	B, B, AV, AR, K1
Breaker:	AV, AR, AV, P1
C1 (psycho maniac):	AV, B, AR, P1
C2 (cœur de tueur):	AR, B, AV, K1
C3 (bain de sang):	B, B, AR, AV, K2
URIEL	
Attaque à la lame:	AR, B, AV, P2
Aile de la mort:	AV, B, AV, K2
Esprit de Gabriel:	B, B, AV, AR, P1 (pour éviter projectiles)
Coup de pied de l'ange:	AR, AV, AR, K2
Breaker:	AR, B, AV, P1
C1 (apocalypse):	AR,B, AR, K1
C2 (courroux de Dieu):	AR, B, AV, B, AR, K2
C3 (armageddon):	AR, B, AR, K2 K2
ANUBIS	
Feu follet:	AR, B, AV, P1
Coup de pied de chacal:	AR, B, AV, K2
Tournoiement de pyramide:	AV, B, AV, P1
Double nil:	AV, B, AV, K2
Breaker:	AV, B, AR, P2
C1 (énigme du sphinx):	AR, B, AV, P2
C2 (pyramide noire):	B, AV, P2
C3 (enterré vivant):	B, AV, K2
MURGAN	
Roulé boulé démon:	AV, AR, AV, K2
Maitrise de la vie:	AR, B, AR,K2
Coup de l'enfer:	AR, B, AV, P2
Méga coup de poing:	AV, B, AV, P2
Breaker:	AV, B, AR, K2
C1 (rage d'Astaroth):	B, AV, K2
C2 (malédiction Lucifer):	AR, B, AV, K1
C3 (vengeance de Satan):	AV, B, AR, B, AV, P1
WOLFRICH	
Coup de marteau:	AV, AR, AV, P1
Marteau de Thor:	B, B, AR, AV, P2
Esprit de viking:	AR, B, AV, P1
Glissade:	AV, B, AR, K1
C1 (tonnerre de Thor):	B, AR, AV, K1
C2 (courroux d'Odin):	AV, B, AR, P2
C3 (vengeance d'Asgard):	AR, B, AV, B, AR, K2
SAN FUN	
Flamme de dragon:	AR, B, AV, P1
Puissance du Chi:	AR, B, AV, K2, K2
Triple dragon:	AV, B, AR, B, AV K2
Coup de poing explosant:	AR, AV, P2
Breaker:	AV, B, AR, K2
C1 (queue de dragon):	AR, AV K1
C2 (rugissement du tigre):	AR, AV, K2
LA MORT (dispo si vous avez fini le jeu en mode Entity)	
Knee down:	B, AR, AV, P1
Transposition:	AV, B, AR, P1
Faux glissante:	AV, B, AR, P2
Faux tournoyante:	AR, B, AV, P2
Breaker:	AV, AR, AV, K1
C1 (damned crypt):	AV, B, AR, K2
C2 (worms of earth):	B, B, AR, AV, P1
C3 (final scythe):	AR, B, AV, K2

LES COUPS COMMUNS:

- Quand l'adversaire est au sol: saut, bas + K2
- Prises: près de l'adversaire: arrière + P2 (projection) ou + K2 (coups au corps).

Pour les cheats (lorsque l'on arrive à la fin du mode Tag Team en difficulté Entity, l'ordinateur donne les cheats), dans le menu, sélectionnez «Credit» et pendant que les noms défilent, tapez (en clavier QWERTY) :

- Sendmefaster:	jeu accéléré
- Bloobablooba:	jouer sous l'eau
- Meettheguys:	petit jeu
- Yeoldgame:	jeu de tennis pendant la Pause

Crioakira

Jeux Crack!

SUITE

Z

PC CD Rom

- Voici comment réussir à passer le dernier niveau (level 20) de Z qui est le seul niveau un peu difficile. Vous démarrez en bas à gauche. Il faut tout de suite envoyer trois snipers, deux territoires au-dessus pour s'approprier le lance-missiles, puis tout de suite remonter au territoire tout en haut à gauche afin de prendre le Heavy. Ceci fait, le Heavy reste sur ce territoire jusqu'à la construction d'une tourelle Howitzer, alors que le lance-missiles se place en retrait un peu derrière le drapeau dans la zone d'en dessous où il faudra construire deux Howitzer et les placer le plus à droite possible.
- Toujours durant la première minute de jeu : envoyer seulement un Light plus trois Psycho une case au-dessus, puis une case à droite (où il faut construire deux, voire trois canons). Pour plus de sécurité, vous pouvez mettre un Médium qui restera sur la case directement au-dessus. Si vous envoyez plus de troupes, gare ! Car l'ennemi agira en conséquence et vous écrasera en envoyant toutes ses unités.
- Le reste des unités va deux territoires à droite du QG. Vous en profiterez pour détruire les ponts en bas à droite et du côté de l'ordinateur sur la plate-forme du milieu, cela obligera votre adversaire à n'attaquer que par un seul endroit : en haut. Surveillez cependant les mouvements des snipers ennemis, car ils peuvent tenter de passer discrètement par l'eau.
- Maintenant, ce qu'il faut construire : pendant les quinze premières minutes de jeu, de votre QG plus des deux territoires adjacents ne doivent sortir que des Lights (les autres véhicules plus puissants sont trop longs à construire). Les autres bâtiments doivent fabriquer des tourelles de défense (Howitzer et Canon).
- Lorsque vous avez affermi vos positions, vous pouvez attaquer, en commençant par la plate-forme du milieu. Vous devez acquérir ce territoire rapidement. Il vous permettra d'en posséder un de plus que l'ennemi, ce qui vous donnera un avantage décisif. Une fois que vous l'avez pris, détruisez les ponts à droite et au-dessus, afin d'éviter une riposte massive de la part de l'ordinateur.
- Maintenant, la partie est (pratiquement) gagnée, il ne reste plus qu'à remonter jusqu'à la base ennemi en haut à droite en laissant de côté le territoire tout en bas à droite, car celui-ci étant défendu par deux Howitzer, vous y laisserez trop d'unités et réaliserez un mauvais score.

Gregory

Theme Park



Lorsque vous voulez faire une longue et belle rivière ou un fantastique circuit de voitures à moindres frais... Faites tout d'abord un petit circuit de quatres carrés, puis mettez l'entrée. Après, vous pourrez faire toutes les modifications voulues, mais vous n'aurez plus rien à payer !

Phuc



Voici une astuce pour la V.1.2 française de Command & Conquer : si par malchance tu as développé ta base au milieu d'arbres qui t'em... ou qui t'embêtent, sélectionne une unité puissante. Par exemple, un char moyen (pour le GDI) ou même un lance-flammes (pour le NOD) ; et continue d'appuyer sur CTRL. Comme ça, le curseur de mouvement se transforme en curseur d'attaque, puis clique au pied de l'arbre. Attention, il faut être précis, sinon cela ne marche pas, et enfin l'arbre qui a été attaqué devrait se désintégrer et laisser place libre pour continuer ta conquête.

Donjon G.

Caesar 2



Mon patch concerne la version française de Caesar 2. Par l'intermédiaire d'un éditeur hexadécimal (en ce qui me concerne PC Tools 6), allez jusqu'au secteur 404 de votre sauvegarde et déplacez-vous jusqu'à la ligne 480. Vous allez voir la chaîne :

- 0480(01E0) 37 FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 ED 02 00 00

La séquence 37 FF FF FF contient la référence à la date du jeu. En la remplaçant par :

- FF 00 00 00 — on obtient: 255 ap. J.-C.
- FF FF 00 00 — on obtient: 65535 ap. J.-C.
- FF FF FF FF — on obtient: 1 av. J.-C.

En remplaçant la séquence 37 FF FF FF 00 par :

- 00 FF FF FF FF — on obtient: 256 av. J.-C.
- 00 00 FF FF FF — on obtient: 65535 av. J.-C.

Ainsi vous pourrez vous développer en toute quiétude.

JACK

Crusader no regret



V. 1.06 Anglaise.
Les options ligne de commande de NO REMORSE (-WARP #, -SKILL #, ASYLUM, -DEMO) fonctionnent. De même, activez les cheats par JASSICA16 pendant le jeu pour une surprise. Dans la mission pour détruire le processeur de Di-Cor. Quand vous l'aurez trouvé, avant de placer le fusion-pack, passez de l'autre côté des roulantes et marchez jusqu'à l'infirmerie. À côté, il y a un censeur dans le sol qui ouvre l'accès à un Telepad. Explorez la nouvelle salle. Surprise !

Joao N.

RETROUVEZ DES MILLIERS DE TRUCS ET ASTUCES SUR LE 3615 JOYSTICK



Chez votre marchand de journaux...

Jeux Crack! EN DETRESSE

Bouddha aurait dit : «Entraide et compassion sont parents de solution». Pourquoi ne pas mettre en pratique ce sage précepte ? Tout en méditant très fort sur le signifiant profond, sur une simple feuille, cristallise tes interrogations et réponds à celles des autres disciples. Puis le cœur léger, transmets l'humble message. Joystick, Ashram En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Questions



DARK SUN 2 (PC)

Dans la v. o. de Darksun 2, je ne trouve pas le fil à broder bleu servant à réparer une tapisserie. Pouvez-vous m'indiquer où il se trouve exactement? Merci d'avance.

Réf.: N°7701, Dromadaire Man

BLOODNET (PC)

Dans Bloodnet (V. O.), je suis coincé au café Voltaire. J'aime pas les mots croisés et encore moins quand ils sont en anglais. Quelqu'un peut-il me donner la réponse à l'énigme de Benny Puzzle? Merci d'avance.

Réf.: N°7702, Perno

ULTIMA 6 (PC)

Malgré le fait que j'ai terminé le jeu. Je n'arrive pas à faire monter mon niveau de magie. Je suis donc dans l'impossibilité de lancer des sorts de niveau supérieur à 3. Quelqu'un pourrait-il m'indiquer avec précision la façon de procéder?

Réf.: N°7703, Adrien

BAD MOJO (PC-CD)

Je me suis fait un petit trip avec mon pote le papillon. J'ai descendu ce p...n de chat. Par contre, je n'arrive pas à mettre le feu à l'aide de la cigarette dans les WC (pour faire sonner l'alarme et réveiller mon vieux je suppose...). Comment faut-il faire? Merci à tous!

Réf.: N°7704, J.G.

TERMINATOR FUTUR SHOCK (PC)

Je suis bloqué dans ce jeu depuis un bon bout de temps. J'arrive en fin de mission 7 et je n'arrive pas à tuer le Goliath (situé près du poste de police), et pourtant j'aurais tout fait (snipper, embuscades, ...) et vidé toutes mes munitions. Aussi, quelqu'un (un des rares survivants) serait-il assez cool pour me donner les «cheat-codes» ou m'expliquer comment faire? Vraiment c'est balaise... merci!

Réf.: N°7705, un survivant

MIGHT & MAGIC 5 (PC)

Tout comme Fabrice (Joystick 66), j'ai des problèmes avec Might and Magic 5. J'ai recommencé trois fois cette extraordinaire aventure qu'est le monde de XEEN et je bute toujours au moment où, après la destruction d'Alamar, la suite des opérations demande la délivrance de Roland, l'entrée dans le Sphinx du Sud, dans la tour de la Pierre Sombre, etc. Mes personnages ont atteint le niveau 200, ils peuvent se rendre où ils veulent sur les deux faces de Xeen, glanant ici ou là, objets utiles et points d'expérience, sans cependant avancer dans l'aventure. Quelques énigmes restent sans réponse: deux des quatre cargaisons des marchands d'éléments, la prise du calice de protection, le mot de passe du coffre d'Ali baba, les mots croisés du donjon de la mort, c'en est désespérant... Serait-il possible d'obtenir une aide en ces matières? En vous remerciant d'avance.

Réf.: N°7706, Philippe

SPYCRAFT (PC)

Je suis bloqué dans le jeu d'espionnage Spycraft (en VO). En effet, lorsque je me rends en Tunisie après avoir tué John Blake et pris son ordinateur portable, ce dernier m'explose irrémédiablement à la figure dans l'hélicoptère qui me ramène à Moscou. Comment dois-je faire pour stopper le compte à rebours? Ou y a t-il un moyen de ne pas prendre ce computer? Merci d'avance.

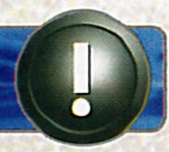
Réf.: N°7707, Eric

WING COMMANDER 3 (PC-CD)

Comment réussir la mission de défense du Victory, où ce dernier est attaqué par une corvette Kilrathi (après la mission du missile invisible). Même tous les ennemis démolis, le Victory est toujours mystérieusement détruit, alors qu'on ne voit aucun missile. Bug ou ruse?

Réf.: N°7708, Maniac

Réponses



LOST IN TIME (PC)

Réf.: N°7502, Sébastien

Pour une meilleure compréhension, commençons à l'entrée du manoir, devant la grille. Donne la pomme trouvée sur le toit du tracteur au cheval. Prends la batterie du tracteur, et dans le vide-poches le paquet de cigarettes et la pipette. Prends la fléchette, et dans l'inventaire utilise la pipette sur la batterie. Utilise l'acide sur le cadenas. Devant la porte de la maison, prends une bûche et le portrait, avec son fil de fer, puis prends la poignée. Utilise la fléchette sur la serrure, ce qui fera tomber la clé derrière la porte. Va vers le jardin arrière et clique sur la drôle de construction. Mets le portrait dans la cavité sur les marches. Clique le portrait. Une plaque avec deux dates (naissance et décès du marin) apparaît. Calculer l'âge au jour de la mort et appuyer sur la croix, ce qui déclenche l'arrivée du monte-charge. Va au phare, puis vers la façade nord où se trouvent une bouteille de vinaigre et un tonneau. Utilise la fléchette sur le bouchon du tonneau et prends le tonneau. Retourne devant la porte de la maison. Dans l'inventaire, utilise le vinaigre sur la batterie et ensuite le fil de fer sur la poignée. On obtient une bobine magnétique à utiliser avec la batterie pour en faire un électro-aimant et à placer sur la fente de la porte. Dans la maison, clique le coffret et prends le fil de cuivre. Prends la boîte de résine. Dans l'inventaire, prends le papier alu du paquet de cigarettes et utilise-le sur le fusible. Prends l'extincteur, la godille et le tourne-broche dans la cheminée. Prends aussi la barre et positionne-la sur le foyer de la cheminée. Retourne au phare, puis vers la façade nord où se trouve le soupirail. Utilise le tourne-broche sur le soupirail et prends le tuyau. Va au caveau et descends en monte-charge. De l'inventaire, utilise le tonneau sur le sol pour prendre une bouteille de cidre et atteindre le flacon de dégrippant avec le bouchon. Dans la malle du caveau, on découvre trois symboles, pour le moment mystérieux. Reviens à la porte du phare et utilise le tuyau sur la poignée. Dans l'inventaire, on a maintenant l'extrémité du tuyau. Va au caveau, relie cette extrémité à la barre d'appui. Actionne le panneau de commande à gauche du monte-charge pour ouvrir la porte du phare. Va au phare, prends le sabot, monte à la pièce de repos. Ouvre l'armoire avec la godille et le tiroir pour trouver un livre parlant des sept dents du diable. Prends aussi le décapant. Braque la longue-vue sur l'épave, puis clique l'épave. On voit trois symboles qu'il faut bien noter (couleurs et objets). Monte vers la lanterne du phare. Clique le rideau pour prendre la bouteille de pétrole. Utilise le rasoir sur le rideau pour avoir un chiffon. Va au RDC et prends la clé dans le sabot, pour ouvrir la porte et prendre les éclats de verre du soupirail. Va devant la grille, mets le décapant sur les algues. Gratte ces algues avec les éclats de verre : un mécanisme apparaît. Utilise le tourne-broche et le dégrippant pour le débloquer et ouvrir la grille. Retourne à la crypte, ouvre la malle et reporte les trois symboles de l'épave. La malle est ouverte. Retour au puits. Mets le tuyau percé sur le robinet. Utilise la FIBRE DE VERRE trouvée dans la malle sur le tuyau, puis la résine sur la fibre. Va à la grille et ouvre la canalisation. Retourne au puits avec l'extrémité du tuyau. Remplis le puits pour récupérer le bouchon. Puis coupe un bout de tuyau avec le rasoir pour une matraque. Va à la grille, clique la barque et vide l'eau avec le sabot. Utilise le chiffon sur la fuite, puis le bouchon. La barque est réparée. Prends la godille pour partir. Après l'animation, va dans la cabane du pêcheur. Ouvre le bahut, prends le bateau et la bouteille de Nuoc Mam. Dans la vareuse, prends le mouchoir, clou et pain. Prends le carnet sous la chaise et déplace la chaise. Clique à nouveau sur la chaise et utilise le clou sur la manille. Sors, sur le toit se trouve une bouée. Dans l'inventaire, mets le Nuoc Mam sur le pain et jette-le sur la bouée qui tombera grâce à la mouette. Détache la corde de la bouée avec le rasoir. Attache corde et ancre pour former un grappin, à jeter sur la falaise. Retour au manoir de la Prunelière. Va à la grille récupérer le tonneau et reviens à la maison. Dans la cheminée, mets la bûche et le pétrole. Utilise la matraque sur le bateau pour récupérer les allumettes. Mets le mouchoir dans la cheminée. Utilise les allumettes sur le grattoir du paquet de cigarettes pour allumer le feu. Il reste à placer le tonneau sur la dalle qui est apparue. Ferme l'orifice du tonneau avec la bougie. Ouvre le couvercle avec la matraque. Ouvre le coffre rempli de sable. Utilise le sabot sur le sable pour remplir le tonneau. Le passage est enfin ouvert...

Alain G.

MYST (PC-CD)

Réf.: N°7503, Joel S.

D'abord, les «portes» ne s'ouvrent pas, pas la peine d'essayer ! La conduite du métro n'est pas aussi difficile qu'elle en a l'air. Les voies souterraines sont extrêmement complexes, et il existe huit directions possibles (les abréviations entre parenthèses sont les abréviations anglaises affichées dans le jeu) : nord (N), nord-est (NE), est (E), sud-est (SE), sud (S), sud-ouest (SW), ouest (W) et nord-ouest (NW). Heureusement, des sons vous indiquent les directions à prendre : nord (tounk de sonnerie d'hôtel), est (guimbarde/ressort au son très métallique), sud (clang de cuillère heurtant un pichet métallique), ouest (drrreu-i). Si vous devez prendre une direction entre deux points cardinaux majeurs, comme par exemple vers le nord-est ou le sud-ouest, vous entendrez un son composé : tounk-guimbarde pour le nord-est, clang-drrreu-i pour le sud-ouest. Appuyez sur la barre forward (avant) pour faire rouler le métro, puis écoutez le son émis lorsqu'il s'arrête. La première fois, on entend tounk ! (on entend les sons/direction à prendre à chaque arrêt). Il faut donc aller vers le nord. La barre backtrack (arrière) sert à revenir sur vos pas si vous avez fait une erreur. Les boutons fléchés font pivoter le véhicule pour changer de voie. Et voici le chemin qu'il faudra parcourir: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE. N'oublie pas de prendre une des feuilles, car si tu reviens dans ce monde, tu dois retraverser toute le labyrinthe.

Lucas, Myster Mouche, J.G.

DISCWORLD (PC)

Réf.: N°7505, N.T.M.

T'as besoin de rien, c'est juste un bug du jeu ! En fait, il faut recommencer l'action. Retourne voir le coiffeur, parle-lui, va voir le fils de celui-ci. Reparle-lui et refais le zouave au bout de l'élastique. Recommence jusqu'à ce que ça marche (une ou deux fois devraient suffire).

Perno

LEISURE SUIT HARRY 5 (PC)

Réf.: N°7508, Dok

Patti doit d'abord avoir emporté le lecteur de cassettes jaune qui se trouve dans le bureau du gynécologue (à sa gauche). Les «Rom Cartridges» rouges et bleues sont juste à gauche du lecteur. Mettre une cassette dans le lecteur. Le numéro d'accès à K.RAP se trouve sur la cassette «Hammer's Rom». Bon amusement !

Marie-Claude

JOYEUX NOEL

N.G.C. ET joystick

VOUS OFFRENT

UN PC MULTIMÉDIA

CYRIX 6X86 166 +



16 MO de RAM EDO
Disque Dur 2 Go
Carte vidéo Matrox Mystique 2 Mo
Lecteur CD-ROM X8 vitesses
Carte son SoundBlaster AWE 32
Écran 15" Sony Trinitron
Carte Mère ASUS
Mémoire Cache 512 Ko
Haut parleurs Stéréo 2 X 120W
Windows 95

D'une valeur de 11 000 Frs

SUR le 3615 JOYSTICK



29 RUE CAMBRONNE
75015 PARIS,
Métro Cambronne.
Lundi au Samedi de
10h à 13h & 14h à 19h
Tél : 01 53 69 68 68
Fax : 01 40 61 97 57

Jeux Crack!

REPONSE MICRO

Ils vous ont tous dit : «Mais oui ! c'est multimédia et plug and play... Oui, il y a une interface graphique très simple d'emploi... Oui, vous serez tranquille pour des années...». À présent, vous n'obtenez plus que de vagues réponses du genre : «Notre hot-line technique coûte seulement 2 000 F/an... Votre documentation est très claire à ce sujet... Cette ridicule imperfection sera corrigée dans la prochaine mise à jour». Alors, votez Réponse Micro ! Sans promettre la lune, nous vous aiderons à mieux comprendre votre PC, et même à résoudre quelques ennuis techniques. Joystick, Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

CONFLIT JOYSTICK

Si vous obtenez un message du type «make sure only 1 joystick is plugged into the suspect game port, game port is enabled, possible conflict !», il faut vérifier que vous n'ayez pas un ou plusieurs ports jeux activés en même temps sur votre ordinateur. Si vous utilisez une carte spéciale pour la manette, vérifiez que le port souvent présent sur la carte sonore soit désactivé (configuration par soft ou cavalier à déplacer sur la carte) et que le port parfois intégré à la carte mère soit également inactif (on trouve des ports jeux intégrés aux carte mères sur des modèles qui intègrent déjà des ports série/parallèle. Dans ce cas, voyez les options de SETUP pour désactiver le port gênant). Il peut également s'agir d'un problème lié à l'utilisation d'un joystick «avancé» : ces derniers, à cause du nombre de boutons supplémentaires, exploitent en fait la place de 2 manettes standard. Or, les sorties d'une carte joystick sont faites de telle manière que l'on peut parfaitement brancher 2 manettes sur la même prise (tous les signaux nécessaires à 2 joysticks sont présents sur une seule prise). Bien que cela soit très pratique, il y a alors risque de conflit si votre carte manette comporte 2 connecteurs de sortie et que vous ayez sur l'un une manette avancée (= 2 manettes) et sur l'autre un autre bâton de joie. En effet, les ports de jeu PC ne gèrent pour l'instant que deux manettes simples ou une seule manette avancée simultanément. Ce qui oblige à se tourner vers des systèmes interceptant les touches du clavier, dès que l'on veut disposer de plus d'options de commande.

DISQUE DUR PLANTANT APRÈS UPGRADE

Si après changement de carte mère, votre disque qui fonctionnait bien, «bloque» de temps en temps, il s'agit certainement d'une histoire de configuration. Jetez donc un œil sur les paramètres de configuration du Setup, spécialement si vous utilisez un nouveau «contrôleur» disque dur (par exemple celui intégré à la c. m.). Vérifiez d'abord que le paramétrage : nbre de cylindres, têtes, précompensation, zone d'atterrissage, etc., corresponde bien à celui de votre disque (voir doc du disque dur ou étiquette sur l'unité). Si c'est le cas, toujours dans le Setup, examinez l'option contrôlant la vitesse des transferts (les fameuses options PIO) ; et comme rares sont les disques durs qui acceptent la vitesse maximale (PIO 4 soit une vitesse théorique max. de 16,6 Moctets/s) essayez de réduire cette vitesse. Si vous êtes en PIO 4 passez en 3, si vous êtes à 3 en 2, etc. Autre problème potentiel : si votre unité est une EIDE qui fait plus de 504 Mo, elle nécessite des options spéciales pour gérer proprement le supplément de taille. Il faut en général valider une option type LBA, LARGE ou ECHS dans le SETUP. Autre point, parfois délicat : la longueur des câbles en nappe. Globalement, il faut maintenir la longueur des câbles «donnée», à une taille minimale. Les câbles pour disque dur EIDE sont totalement inadaptés à un transport de données sur une distance correcte, car non blindés, manquant de lignes de terre, véhiculant des signaux rapides et n'utilisant pas de terminateur (contrairement au SCSI). Ces inconvénients rendent ce type de câble très sensible au bruit (électronique, pas sonore) et aux divers parasites radio-électriques. Il faut à tout prix éviter des câbles supérieurs à 45 cm, et si vous avez la malchance d'avoir un système moyennement conçu, des problèmes de pertes de données aléatoires peuvent survenir au-dessus de 20 cm !! Par contre, la longueur des fils d'alimentation n'est pas critique. Evitez de passer vos câbles trop près du processeur et de la carte vidéo. De plus, tenez-les également à distance raisonnable de la carte son ; sinon vous risquez d'entendre passer les données sur vos hauts-parleurs !

N'oubliez pas de vérifier – et réparer au besoin – l'état des structures de données avec Scandisk ou Norton Disk Doctor.

SOLUTIONS HARDWARE DE BACKUP?

Trop souvent négligées – c'est bien connu, «les pertes de données, ça n'arrive qu'aux autres» – les sauvegardes de données (backups) sont pourtant un élément important, voire vital de tout PC. La sauvegarde de données n'est qu'une copie à l'identique des données originales, destinée à recréer, en cas de destruction, une partie ou la totalité de vos données sur disque dur. Qui dit copie de données fiable, dit fatalement copie sur un support différent du support usuel. Un système de backup consiste donc à créer à intervalles réguliers un duplicata de vos données ailleurs que sur le disque dur principal. Les systèmes de sauvegarde les plus simples utilisent une copie de fichiers standard sur disquette (très fastidieux dès que votre disque atteint une taille correcte). Une alternative déjà préférable est, si vous disposez de plusieurs disques durs dans votre machine, de réserver une partie de chaque disque pour sauver en «croisé» les données importantes de chaque unité. Ensuite, on rentre dans le cadre de solutions un peu plus onéreuses, mettant en œuvre une unité de stockage spécialement dédiée. Le «streamer» est la solution de meilleur rapport prix/performances. Il s'agit d'une sorte de magnétophone numérique à cassettes, qui emmagasine les données sur bande. Avantage de ce procédé : la quantité de données stockables n'est limitée que par la longueur de bande, et vous pouvez utiliser autant de cassettes que désiré. Pour un prix abordable, on trouve des cartouches de plusieurs centaines de Mo, voire quelques Go. Inconvénient, la lecture/écriture s'effectue en mode séquentiel (on est obligé de rembobiner la cassette pour accéder aux informations en fin de bande, alors qu'un disque dur positionne sa tête de lecture/écriture directement à l'endroit désiré). Cela fait qu'un «streamer» est bien moins rapide qu'un disque dur, un backup ou une restauration pouvant prendre quelques dizaines de minutes ou plus (acceptable, vu l'usage sporadique de ce type d'unité). Une sous-catégorie de streamer est le DAT ; en fait, il s'agit d'une utilisation informatique du fameux format de cassettes dédié à l'enregistrement du son. Autres systèmes de backup plus proches des disques durs : les disques extractibles et les disquettes améliorées type ZIP ou Floptical. Les premiers, principalement proposés par la marque SYQUEST, utilisent une technologie où la partie disque magnétique rigide peut être désolidarisée de la partie têtes de lecture/entraînement. Ce système a l'avantage d'être aussi performant qu'un disque dur classique moyen et de se comporter exactement pareil. Vous vous retrouvez simplement avec une unité de disque en plus quand vous démarrez une cartouche de ce type (on ne peut utiliser un Streamer pour travailler). Il n'y a pas de limitations au nombre de cartouches utilisables. Par contre, les disques extractibles restent assez fragiles au choc ou à la poussière (capacité maximale autour de 300 Mo/cartouche). Les ZIP ou Floptical sont des disquettes améliorées : par le rajout d'une piste optique, la densité d'enregistrement a été fortement augmentée, ce qui donne des capacités autour de 100 Mo environ. Avantages : un prix raisonnable (dans les 1 200 F, 100 F les 100 Mo). Inconvénients : une capacité un peu juste et des performances en rapidité moins bonnes qu'un disque dur. Si l'on s'en tient à la robustesse, c'est la formule «streamer» qui est la plus fiable.

FAIRE COHABITER DES S.E. DIFFÉRENTS

Il n'est pas toujours simple de faire cohabiter plusieurs systèmes d'exploitation différents sur une même machine. Par exemple, l'installation normale de Windows 95 écrase l'ancien DOS et fait disparaître votre vieille version de Windows 3.11. Et ne parlons pas du cas où vous êtes un utilisateur d'UNIX ou d'OS/2. Avec certains utilitaires comme System Commander (de l'éditeur V Communications), il est heureusement possible de gérer de nombreux OS (Operating System, Système d'exploitation) différents sur une même machine et de choisir le SE désiré au démarrage de la machine un peu comme avec un multiboot. De même, faire cohabiter DOS 6.X Windows 3.11 et Windows 95 est tout à fait possible, voire souhaitable, mais nécessite pas mal de manipulations assez pénibles (en gros, l'idée est d'installer Windows dans un autre répertoire que le répertoire Windows 3.1, et de mettre votre vieux DOS hors de portée des griffes de Win95). Il existe des utilitaires spécialisés dans cette tâche, comme les «Tessler's Nifty Tools» ou «le Boot Manager de J. Cotellese» que l'on peut obtenir par Compuserve ou sur Internet.

DUAL BOOT DOS 6.2 ET W95

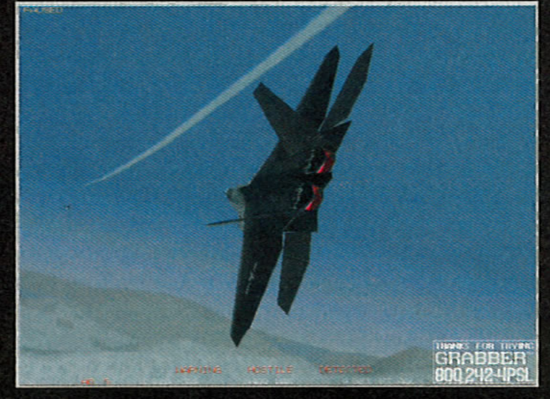
Si vous passez à Windows 95, voici une méthode pour conserver DOS 6.2 et Windows 3.1. Cette méthode nécessite de l'huile de coude et pas mal de place sur disque dur, vu que l'on conserve intégralement les deux Windows et l'ancien DOS. Attention, n'utilisez pas l'installation normale de WIN 95 qui s'octroie l'ancien répertoire de Windows 3.11, sinon ce dernier sera phagocyté et vous n'aurez plus qu'un Win 95 intégrant vos anciennes applications W3.11. De plus, comme Win 95 détruit l'ancien DOS, vous aurez tout faux de ce côté également. L'idée qui vient à l'esprit est donc de créer une copie intégrale de DOS 6.2 et Windows 3.11 dans un répertoire de nom différent. Et de créer un répertoire Windows 95, en rendant accessibles les mêmes logiciels que sous votre vieux Windows 3.1 avec les mêmes paramétrages INI, les mêmes préférences de bureau, etc. Méthode à suivre :

- 1) Partir du prompt DOS c:\ et copier le répertoire Windows 3.1 complet dans un autre répertoire, qui sera celui mis à jour par Windows 95 (par ex: xcopy c:\win31*.* c:\win95*.* /e /v).
- 2) Dupliquer le répertoire DOS ailleurs provisoirement, vu que W95 efface certains utilitaires de l'ancien DOS (par ex: xcopy c:\dos*.* c:\dos_bis*.* /e /v).
- 3) Dupliquer vos Config.sys et Autoexec.bat (par ex: xcopy c:\config.sys c:\config.31 puis xcopy c:\autoexec.bat c:\autoexec.31).
- 4) Éditer vos Config.sys et Autoexec.bat pour remplacer tous les chemins de type c:\win31 en c:\win95.
- 5) Éditer également tous les fichiers INI contenus dans c:\win95 en remplaçant tous les chemins en c:\win31 par c:\win95. Par contre, ne pas modifier les fichiers INI dans c:\win31 qui sera la version opérationnelle de Windows 3.1. Vous risquez d'y passer un bon moment, et c'est assez fastidieux.
- 6) Éditer toutes les icônes sous Windows pour modifier leur chemin d'accès. Pour ce faire, rebootez votre PC, allez dans le répertoire c:\win95, et lancez Windows 3.1. À présent, vous devez éditer, une à une, les icônes de chaque groupe, en ouvrant la boîte de propriétés correspondante et en changeant tout chemin type c:\win31 en c:\win95.
- 7) Utiliser l'éditeur de registration pour modifier les chemins du fichier de registration concerné : Sous Windows, utiliser l'option «executer» du menu fichier du gestionnaire de programmes et taper RegEdit /v dans la ligne de saisie. À présent, changez tout chemin du type c:\win31 en c:\win95. Utilisez l'option «enregistrer un fichier de registration» et sortez sous Windows.
- 8) Installez Windows 95. Il n'ira pas bricoler dans c:\win31 puisque vous avez modifié tous les chemins, mais se logera dans c:\win95. Une fois l'installation finie, utilisez le gestionnaire de fichiers ou une session DOS pour recréer le répertoire DOS 6.2 original, en effaçant c:\dos puis en renommant c:\dos_bis en c:\dos. Renommez également de la même manière vos vieux Config.sys et Autoexec.bat d'avant Win95 en utilisant l'extension .DOS au lieu de .SYS et .BAT soit: (ren c:\config.31 c:\config.dos puis ren c:\autoexec.31 c:\autoexec.dos). En effet, quand Windows 95 démarre sur une vieille version DOS, il renomme automatiquement les .DOS en config.SYS et autoexec.BAT.
- 9) Validez le dual boot. Pour ce faire, ouvrez une session DOS et éditez le fichier système MSDOS.SYS présent à la racine du disque. Comme ce fichier est protégé et caché, il faut tout d'abord le déprotéger et le faire apparaître (faire: attrib -r -h -s c:\msdos.sys). À présent que le fichier est manipulable, éditez-le et rajoutez la ligne : BootMulti=1 dans la section [Options]. Sauvez msdos.sys, puis reprotégez et cachez le fichier (attrib +r +h +s c:\msdos.sys). Retournez à Windows 95.
- 10) À présent, testons le nouveau système. Rebootez votre PC ; et dès que le message de démarrage Windows apparaît, appuyez sur F8. Choisissez «ancienne version DOS», et voilà que vous démarrez avec DOS 6.2, sa configuration et la possibilité d'employer Windows 3.1 dans c:\win31.

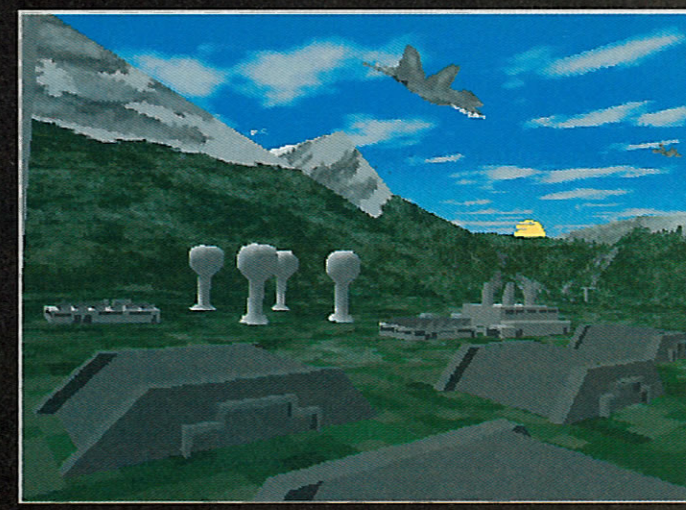
Attention ! À l'avenir, en mode DOS 6.2, il faut éviter d'utiliser des programmes DOS manipulant directement les fichiers sur disque sans gérer les noms de fichier longs permis par Windows 95 comme Chkdsk, Fdisk, Format, Defrag, etc. Faites toutes vos manipulations disque sous W95. En mode DOS 6.2, les nouveaux noms de fichier longs (de plus de 8 cars) apparaîtront de manière bizarre (avec des ~1, ~2... à la fin) sans que cela prête à conséquence.

Preview

SIMULATEUR DE VOL
EDITEUR TAKE 2
DEV. MISSION STUDIOS
SORTIE PRÉVUE EN JANV



▲ L'avion est élégant, c'est le moins qu'on puisse dire. On en vient même à oublier que c'est une saleté de machine de guerre faite pour tuer, tellement il est beau.



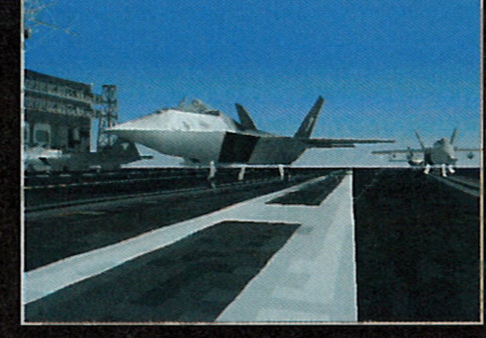
JET FIGHT

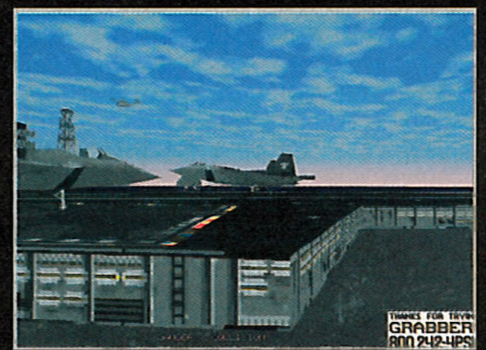


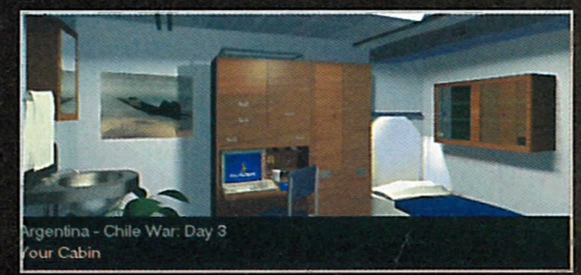
Le point fort annoncé de ce simulateur de vol est sans aucun doute la qualité et le réalisme de son graphisme. De ce côté-là, pas de doute, une véritable réussite est annoncée, le jeu est superbe. Des images satellites ont été utilisées pour texturer les cartes du jeu, les décors que vous survolerez bientôt aux commandes de votre avion high-tech. Cette technique assure un réalisme hors pair ; chaque cours d'eau, chaque colline ou montagne est à sa place. Plus de 6 millions de km2 de décors sont intégrés dans le jeu, ce qui en fait sans aucun doute le plus vaste théâtre d'opérations pour un simulateur de vol de combat.
Côté simulateur lui-même, les auteurs n'ont pas voulu trop forcer l'aspect simulation, pour laisser le jeu accessible à tous ou presque. Mais les techniques de vol n'en sont pas moins réalistes pour autant. Les scénarios, eux, sont fictifs, et plus de 90 missions attendent les futurs pilotes à bord de leur avion des Nation unies. Ces missions consisteront à rétablir la paix et l'ordre dans le sens où l'entendent habituellement les Nations unies. Pas de polémique, je n'insiste pas. Mais ici il s'agit d'un jeu, alors peu importe l'orientation politique que peuvent prendre ces missions (invasion du Chili par l'Argentine, trafic de drogue soutenu par Cuba et autres délires riquains). (NDRC : pour vous remettre les idées en place, allez donc voir Carla Song de Ken Loach. Allez ,c'est mon jour de bonté : lisez l'hebdomadaire *Courrier International*). Vivement donc la version finale de Jet Fighter III, qui s'annonce comme un tournant déterminant en matière de simulateur de vol de combat, sans aucun doute.

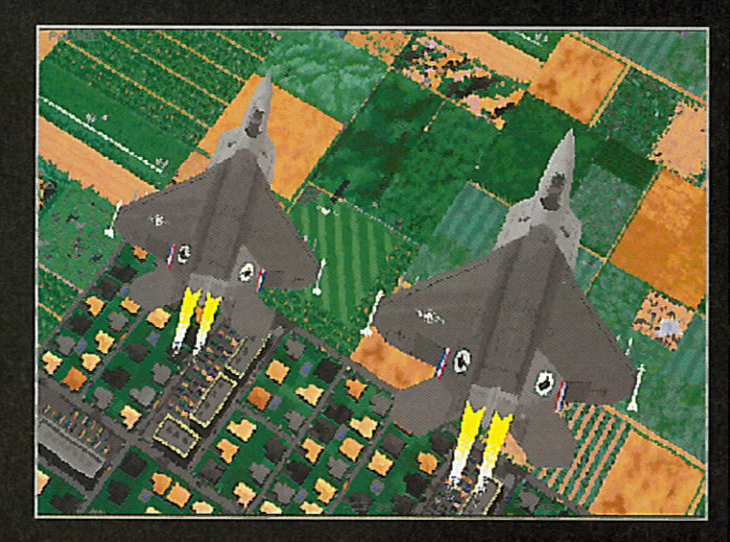
Seb

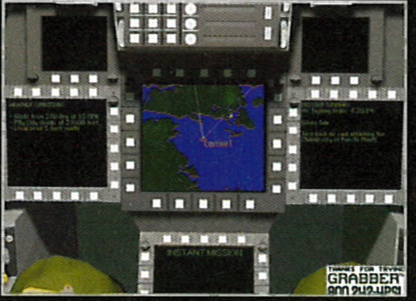
Le point fort annoncé de ce simulateur de vol est sans aucun doute la qualité et le réalisme de son graphisme.







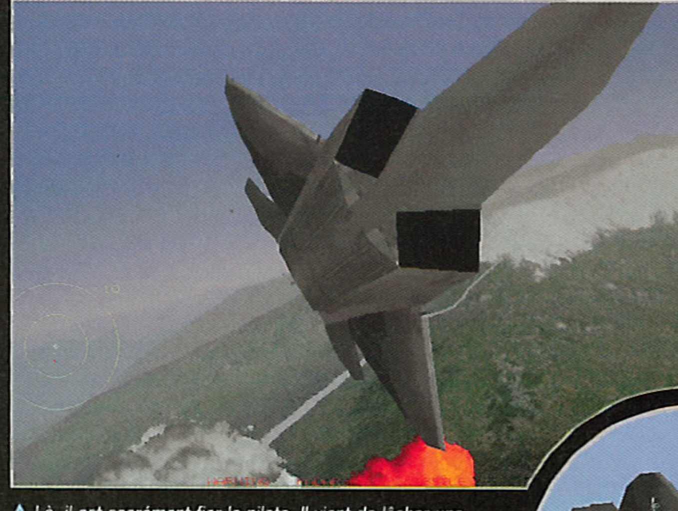




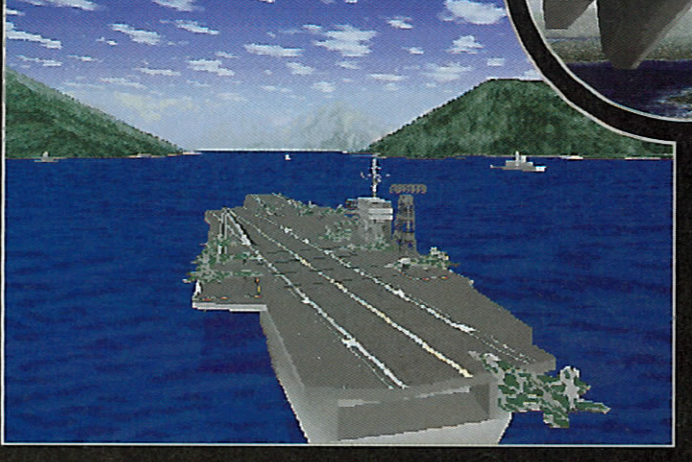


ER III

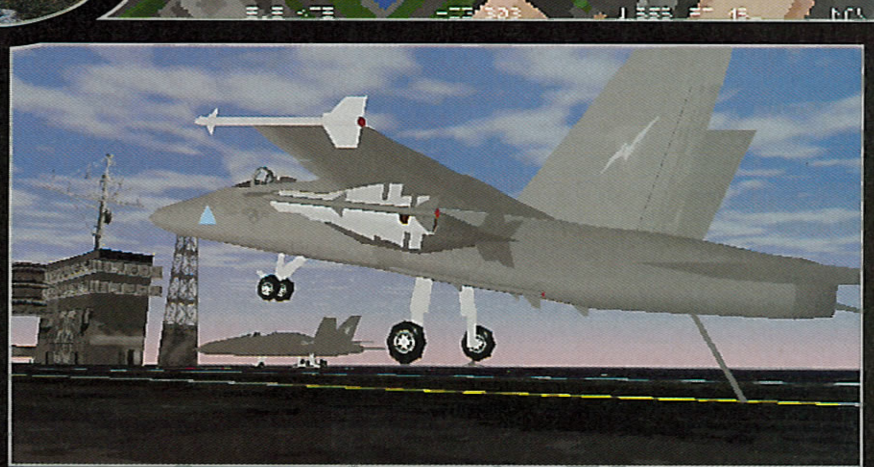




▲ Là, il est sacrément fier le pilote. Il vient de lâcher une méchante bombe derrière lui , et s'en va au loin, tout sourire.

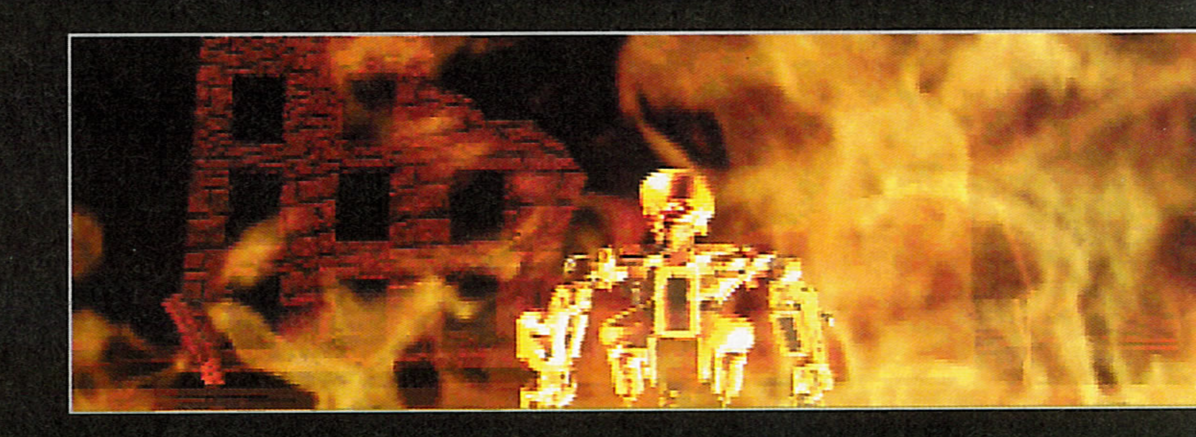


America Uber Alles : le porte-avions qui vous servira de tremplin pour partir en mission s'appelle PeaceKeeper (gardien de la paix). Ils sont crispants, parfois, ces Ricains. ▶

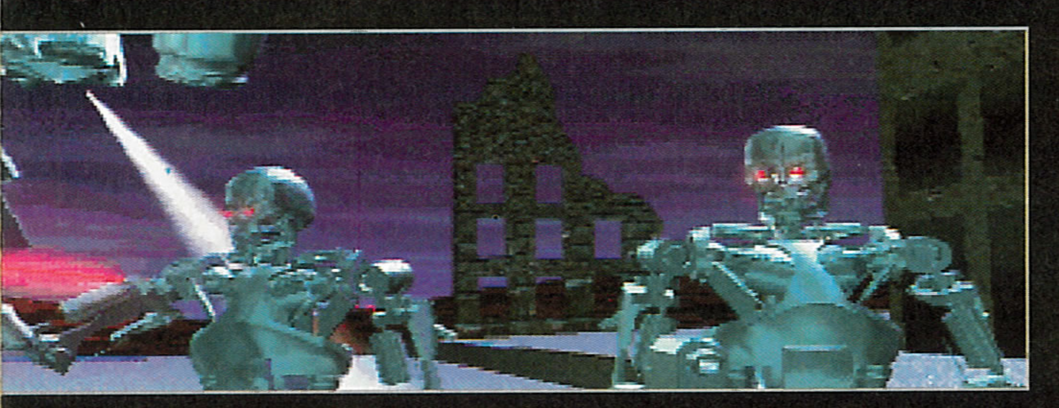


Preview

PC CD ROM
SHOOT'EM UP
UBI SOFT
BETHESDA SOFTWORK
SORTIE PRÉVUE JANVIER



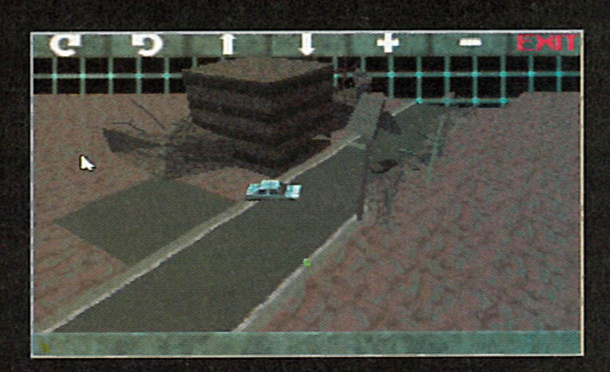
The Terminator Skynet



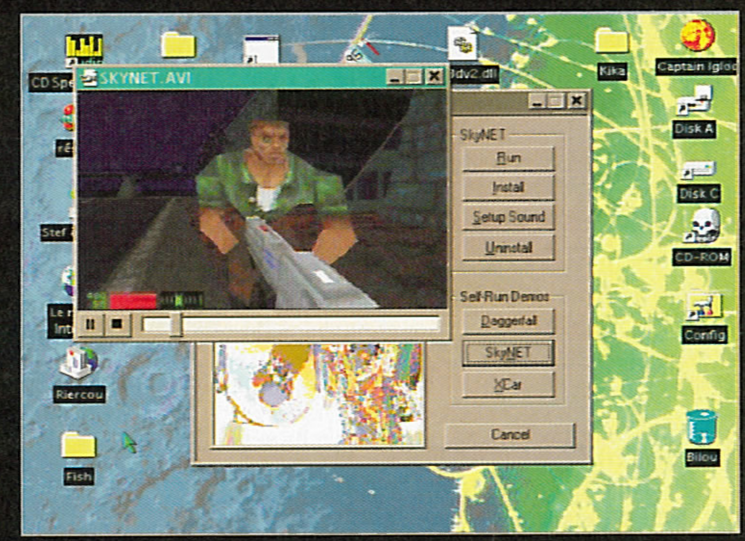
Voici le second volet de Terminator. Vous êtes intégré, dès le début, à une équipe qui vous suivra et vous soutiendra durant toutes vos missions. Le jeu est très fluide grâce à son moteur aussi utilisé pour Daggerfall. Le développeur s'est d'ailleurs inspiré du graphisme, car on y retrouve une conception similaire même si les personnages ont subi une amélioration. La musique bouge bien et rythme les missions. Le jeu possède quatre niveaux de difficulté et même un tutorial qui permet aux moins doués de s'adapter aux commandes. Celles-ci sont configurables à souhait. Vous pouvez jouer avec la souris ou le joystick. Le jeu semble promis à un bel avenir, espérons que le test le confirmera.

Kika









ABONNEZ-VOUS

DÈS AUJOURD'HUI À

joystick

ET RECEVEZ CE JEU

PRIVATEER 2
THE DARKENING

11 Numéros de Joystick	385 F
+ The Darkening (CD-Rom PC)	369 F
Soit un Total de	~~754~~ F
Pour vous seulement	**489 F**

Plus de 35% de réduction !





OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à Joystick • TSA 20215 • 92892 Nanterre Cedex 9. ST206

Oui Je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu The Darkening sur CD-Rom PC pour un montant de 489 F seulement au lieu de 754 F. **Je réalise ainsi une économie de 265 F, soit plus de 35% de réduction.**

Je joins mon réglement à l'ordre de Joystick par:

- ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat lettre
- ❑ Carte bleue N° Expire le ____ / ____

Signature

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

PSEUDO

(à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon afin de bénéficier de 120 minutes de connexion gratuites sur le 3614 Joystick.

Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 35 F, et le jeu The Darkening au prix de 369 F + 13 F de frais d'emballage et de port.



Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Preview

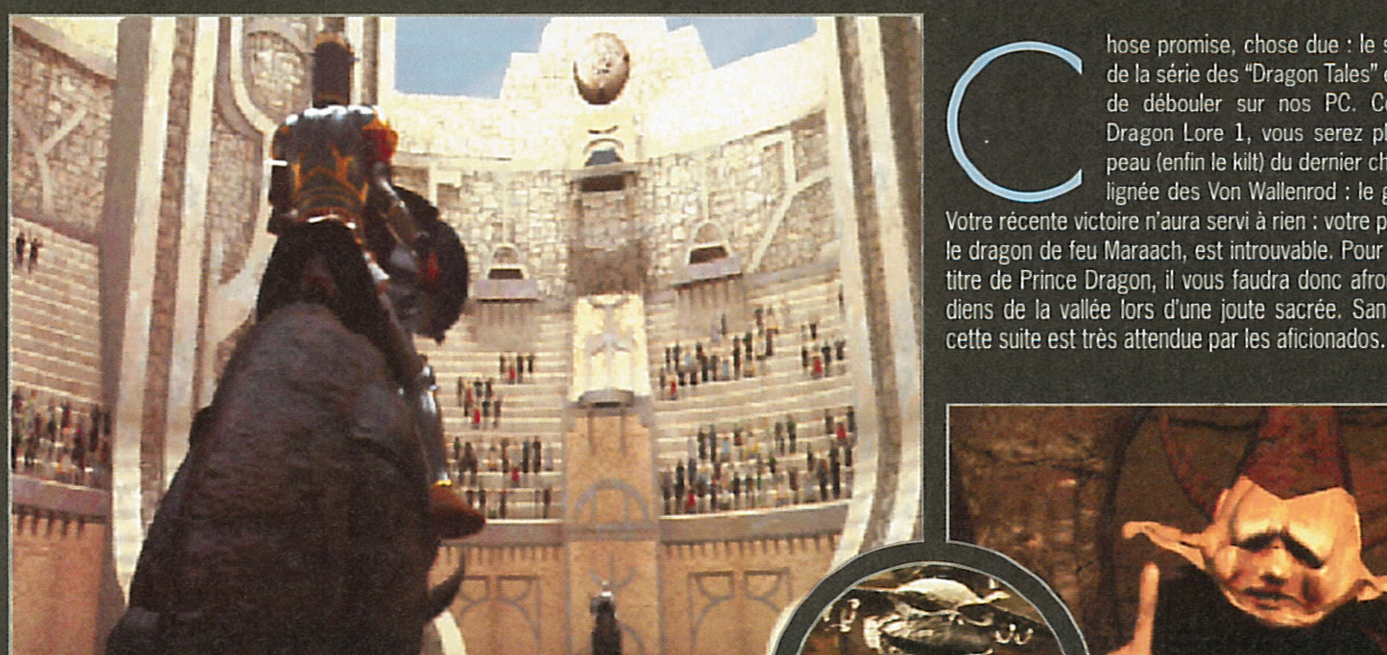
AVENTURE
DEV/EDITEUR CRYO
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE JAN 97





Dragon Lore II

Le cœur de l'homme dragon



Chose promise, chose due : le second volet de la série des "Dragon Tales" est en passe de débouler sur nos PC. Comme dans Dragon Lore 1, vous serez placé dans la peau (enfin le kilt) du dernier chevalier de la lignée des Von Wallenrod : le gars Werner. Votre récente victoire n'aura servi à rien : votre puissant allié, le dragon de feu Maraach, est introuvable. Pour conquérir le titre de Prince Dragon, il vous faudra donc afronter les gardiens de la vallée lors d'une joute sacrée. Sans nul doute, cette suite est très attendue par les aficionados.

Iansolo





▲ Et voilà ce qui arrive quand on joue avec un couteau trop tranchant.

▲ «Tiens, mais quelle heure peut-il bien être ?»



Il y aura une simulation de joute ▶ en temps réel. Autant dire qu'on est impatient de voir ça.

◀ Un petit bis ou, chevalier ?



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!

N°65



- **Tests :** EuroFighter 2000, Fifa 96, Actua Soccer, Hexen, Witchaven, Fury 3, Sim Isle, Worms, Destruction Derby, NBA Jam...
- **Sur le CD :** Les démos de Worms, Stonekeep, SU27 Flanker, Earthworm Jim, Caesar 2, ChronoMaster...
- **Dossier :** Les Pirates: comment font-ils ?
- **Soluces :** Phantasmagoria, Last Dynasty.

N°66

- **Tests :** Alien's, Indy Car Racing II, MK III, Rayman, Stonekeep, Civnet, WipeOut...
- **Sur le CD :** Les démos de Rayman, Riddle of Master Lu, raven Project, Sim Isle, Création...
- **Dossier:** Peut-on encore vivre sans Pentium ?
- **Soluces :** Star Trek: Next Generation

N°67



- **Tests :** Warcraft 2, Tekwar, Rebel Assault II, The Dig, Police Quest SWAT, Po'ed 3DO, Cybermage...
- **Sur le CD :** Les démos de Big Red Racing, Shell Shock, Ice Break, Into The Shadow, Voodo Lounge, Bermuda Syndrome...
- **Dossier :** Bullfrog, BBS Joystick, Supergames.
- **Loisirs :** Virtual Book L'éléphant, le monde du vin de Bordeaux...

N°68



- **Tests :** Wing Commander IV, Terminator Future Shock, Gabriel Knight 2, Outpost sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deRebel Assault 2, Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger Fall, Indy Car Racing II...
- **Dossier :** Interview Bill Roper (Warcraft 2), La retouche d'images digitales
- **Soluces :** Torin's Passage

N°69



- **Tests :** Doom 3DO, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deConquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden, ...
- **Dossier :** Faut-il brûler Windows 95 ?
- **Soluce :** Première partie soluce Stonekeep.

N°70



- **Tests :** Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Opération Survie, NBA Live '96...
- **Sur le CD :** Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- **Dossiers :** Jeux en réseau, cartes 3D
- **Soluces :** Suite et fin soluce Stonekeep.

N°71



- **Tests :** Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, ATF...
- **Sur le CD :** Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- **Dossiers :** Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC ?, Sirtech, 3DO...
- **Soluces :** Wing Commander IV

N°72



- **Tests :** Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisonner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :**Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...

N°73



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NetStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- **Dossiers :**Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kali 95...

N°74



- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando, Z, AH-64D Longhow, Crusader no régret, Phantasmagonia Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers, Time commando, Marathon, etc; Attention Windows 95 et Mac uniquement.
- **Dossiers :**Tomb Raider, Rama, Novalogic, MDK, Critérion Studios, Carnage...

HORS-SERIE



3 CD pour PC
Flash back le jeux complet
5 démos
500 Mo de sharewares

N°75



- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestiny, Age of riffles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthy Python, Quake...

N°76



- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama.
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossiers :** Quel modem choisir ?

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom ....prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal /_/_/_/_/_/

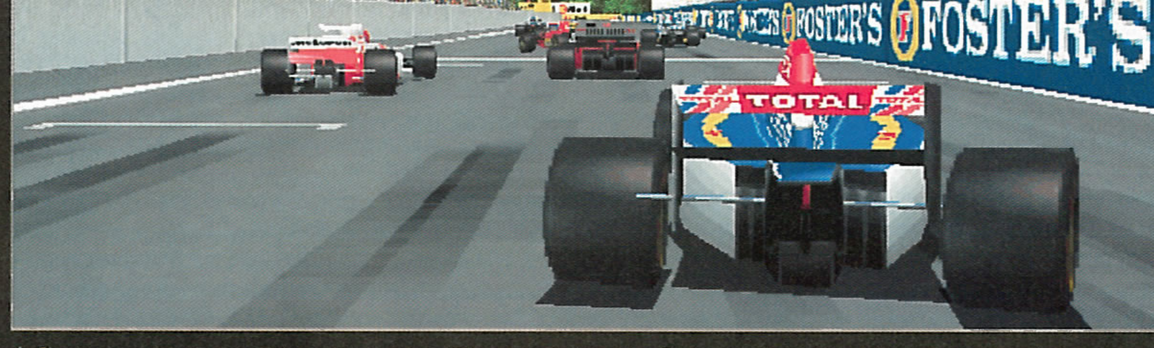
☐ N°65 ☐ N°66 ☐ N°67 ☐ N°68 ☐ N°69

☐ N°70 ☐ N°71 ☐ N°72 ☐ N°73 ☐ N°74

☐ N°75 ☐ N°76 ☐ HORS-SERIE 3 CD

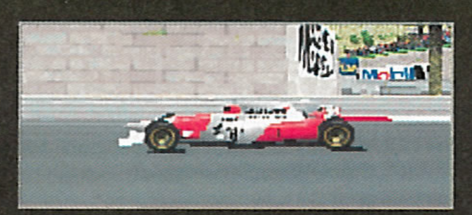
Preview

COURSE DE FORMULE 1
EDITEUR EIDOS INTERACTIVE
PC CD-ROM
DÉVELOPPEUR TEQUE UK
SORTIE PRÉVUE JANVIER



▲ Classiques, mais toujours agréables, plusieurs vues différentes sont disponibles. Et d'une simple pression de touche, vous pouvez voir ce qui se passe derrière vous, pour empêcher les doubleurs de doubler en rond. ▼

Power F1







Voilà qu'Eidos nous annonce une alternative à l'excellent F1 Grand Prix 2, une autre façon d'aborder un jeu de course de bagnoles, pour parler vulgairement. Power F1 s'annonce beaucoup plus Arcade que son illustre concurrent, qui, du coup, n'est plus vraiment un concurrent, les deux softs ne courant plus dans la même catégorie. Power F1 est simple à prendre en main, mais pas simpliste pour autant : le jeu est bourré d'options à ne plus savoir qu'en faire, et les possibilités sont sacrément nombreuses. Tous les circuits de la scène internationale sont là, et ils sont magnifiquement représentés graphiquement. Le jeu est d'ailleurs très beau, y compris les voitures.

Et last but not least, on pourra y jouer à plusieurs en réseau, en link ou même à deux simultanément sur le même ordinateur, l'écran se divisant alors en deux. Ça s'annonce excellent.

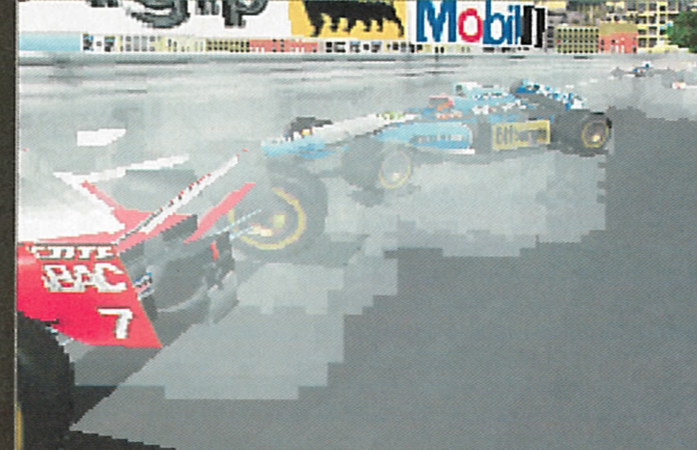
Seb





◀ Les accrochages entre les voitures sont bien foutus, ponctués de bruitages et d'effets de fumée et compagnie. ▼







Preview

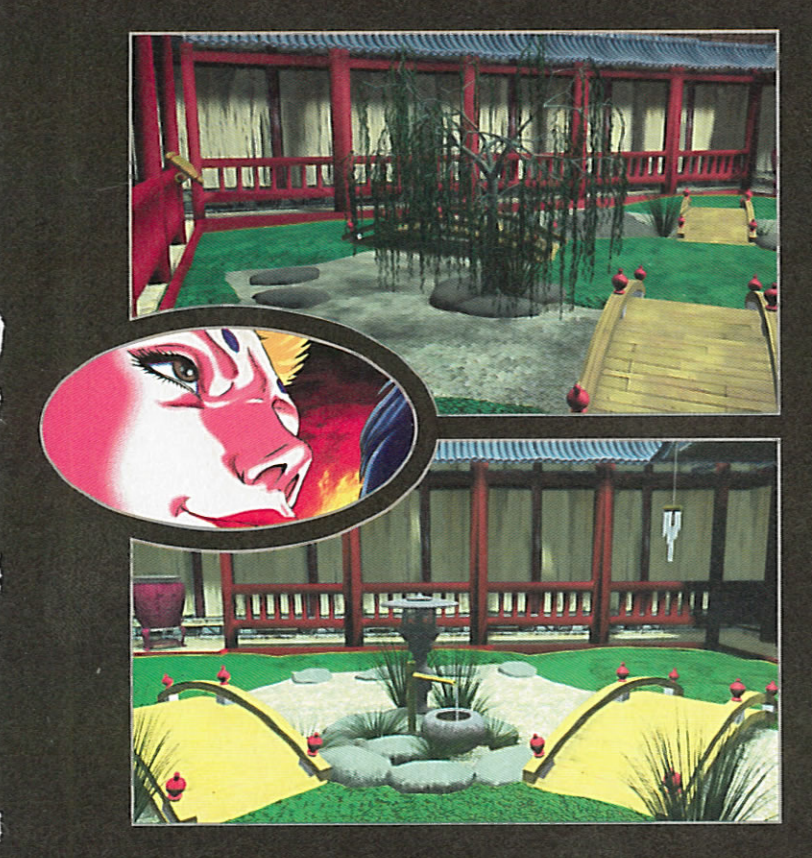
DÉVELOPPEUR EAGLE PEAK
EDITEUR SUNSOFT
RÔLES • PC CD, MAC CD
SORTIE PRÉVUE JANVIER



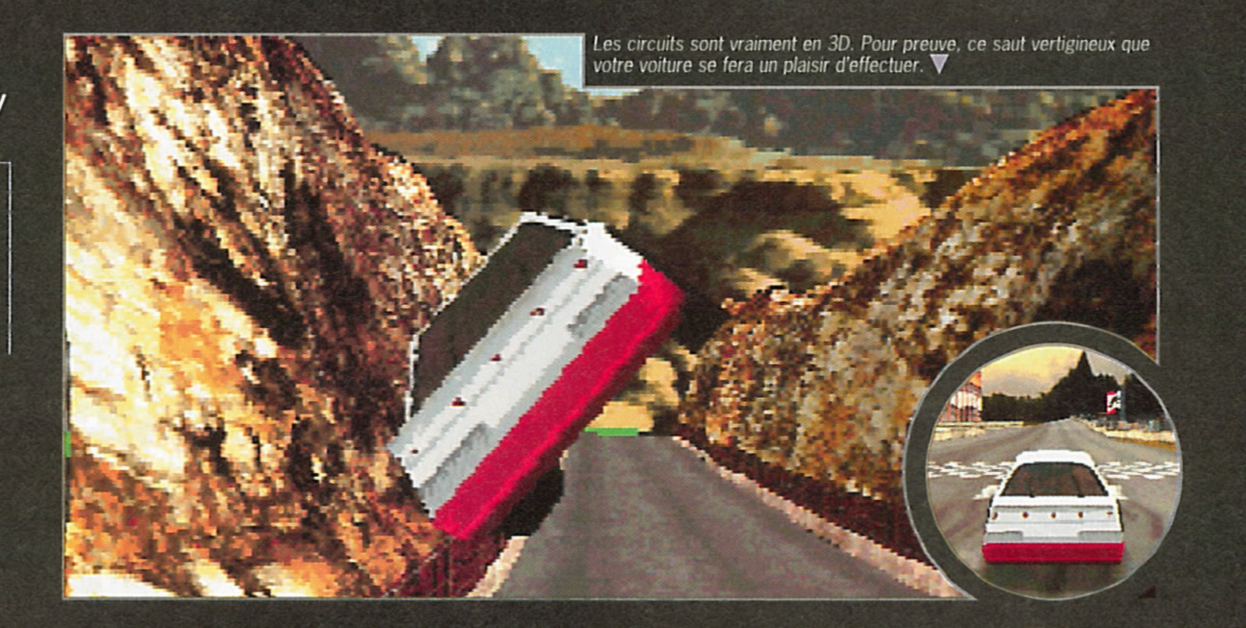
Takeru

Voilà donc un des premiers jeux de style Manga qui déboule sur PC et Mac. Autant être clair là dessus, l'intégralité de la rédaction de Joystick déteste les manga. Sauf Olivier Scamps, le directeur de la rédaction. Tant pis pour mon plan de carrière : le plus hermétique, étanche à la magie manga, je crains fort que ce soit moi. Rien à faire, ça me file des boutons grave de grave. Pourtant je suis plutôt fasciné par le japon. Mais les manga, non, et ce n'est pas faute d'avoir jeté un œil sur la collection de Greg (de Joypad). En allant plus loin que l'anecdote ou les histoires de goût, cette unanimité prouve quand même que le genre Manga n'est pas vraiment bienvenu sur micro. D'ailleurs, d'après le sondage de cet été, vous n'êtes que 22 % à aimer ça. Parallèlement, 45 % d'entre vous détestent. Détestent carrément. Remarquez, on s'en fout un peu : vous seriez 90 % à adorer ça, on détesterait quand même. C'est de l'intégrisme ? Oui. Adoncques Takeru devrait plaire aux fans puisqu'on le doit à Buichi Terasawa, le papa de Cobra et autre Gokuh. La chose qui devrait sortir en BD prochainement en français, s'annonce comme un jeu d'aventure-rôles-cliquant mêlant images 3D Quicktime et dessins traditionnels. Verdict (objectif naturellement) le mois prochain. N'empêche, j'aime pas les manga. J'aime pas j'aime pas j'aime pas.

Moulinex



EXPLOSE DES VOITURES
PC CD ROM
DEVELOPPEUR PSYGNOSIS UK
EDITEUR PSYGNOSIS
SORTIE PREVUE FIN NOVEMBRE


Les circuits sont vraiment en 3D. Pour preuve, ce saut vertigineux que votre voiture se fera un plaisir d'effectuer.

Destruction

Tiens, je vais vous raconter ma vie. Vous allez voir, ça ne va pas tellement vous intéresser. Le mois dernier, v'là que je teste un jeu PlayStation, vous savez la console CD de Sony. Infidèle à Joystick, ses jeux PC et Mac, que je suis. Le jeu en question m'a sacrément retourné, mince, le meilleur titre qu'il m'ait été donné de voir sur PlayStation : Destruction Derby 2. Impossible de le lâcher. Impossible de me passer de ses très hautes doses de rigole, de glousse-glousse, de ricane-ricane, de violence et d'accidents. Et aujourd'hui, je suis heureux comme un nain qui se sent pousser des jambes : Destruction Derby 2 débarque sur PC.

Il arrive même très vite, puisqu'à l'heure où vous lisez ces lignes (phrase consacrée), le jeu sera peut-être même dispo en magasin. Malheureusement, nous n'avons pas reçu de version testable à temps pour l'intégrer au présent numéro de Joystick. Tant pis, on le fera le mois prochain.

Donc, Destruction Derby 2, donc. Le jeu de course de bagnoles le plus violent qui soit. En fait, il s'agit plus de massacres à coups de bagnoles qu'autre chose. Selon le mode de course adopté, vous marquerez des points en finissant le plus près de la première place (normal !) ou en cartonnant vos adversaires le plus possible (violent !). Et les accidents, dans Destruction Derby 2 sont sacrément réussis et impressionnants. Le jeu est très beau, en plus, entièrement en 3D, avec des coups de Gouraud, des circuits bien pensés, et tout et tout. Bref, ça a l'air sacrément génial. Vivement la version finale, nom de Dieu. Surtout que sur PC, on pourra jouer jusqu'à huit en réseau. Y z'ont pas ça, sur leurs consoles PlayStation, les mecs, hin hin hin.

Seb



Les voitures sont prêtes, le départ va bientôt être donné. Regardez comme elles sont propres, bien alignées, joliment peintes, et tout. Dire que dans moins d'une minute tout cela ne sera que bouillie.



Ça ne se voit pas sur la photo, mais je suis en train de prendre mon pied grave de grave, là. Je m'amuse follement. Si, vraiment. Et dire que ce n'est rien comparé aux parties en réseau qu'on va pouvoir faire.

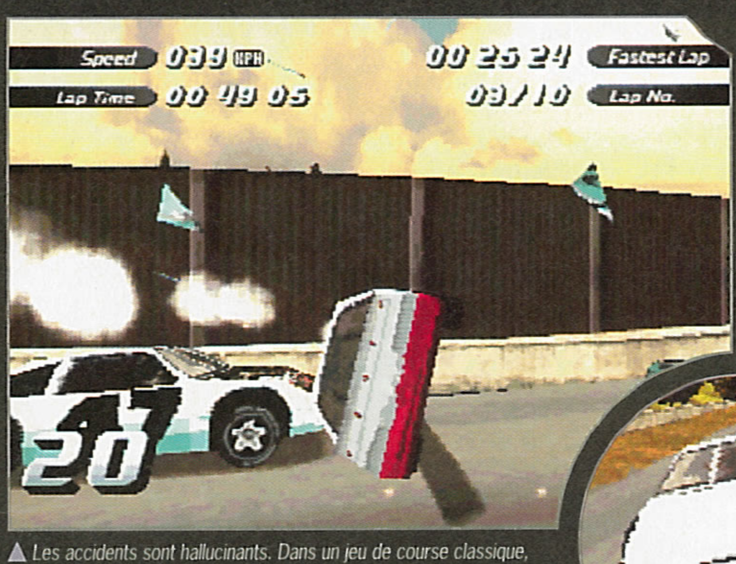
▼ Je conduisais tranquillement, j'emmerdais personne, et paf, v'là qu'un crétin me rentre dedans et provoque un carambolage de la mort. ▶

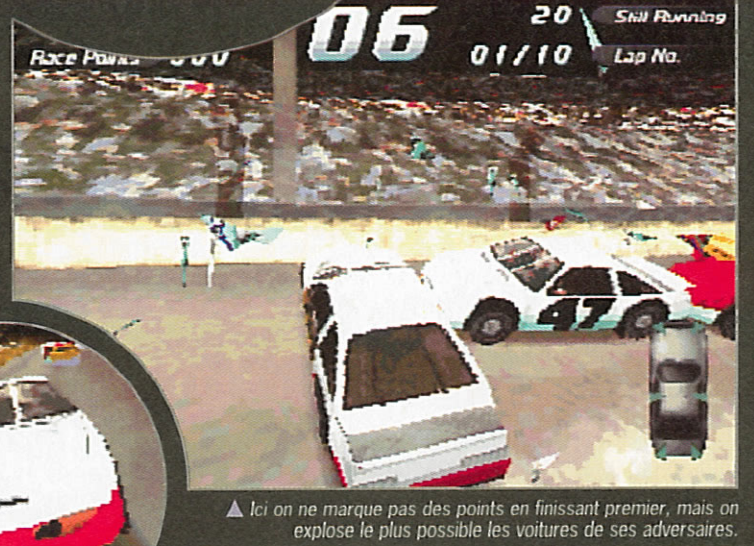




Derby 2







▲ Les accidents sont hallucinants. Dans un jeu de course classique, quand on a un accident, on est dégoûté. Ici, on saute de joie tant ils sont jouissifs à regarder. La tôle se froisse, les étincelles volent de partout, il y a de la fumée. Les voitures s'abîment au fur et à mesure de la course, perdent leurs roues, le capot avant, le coffre. C'est chouette. ▼

▲ Ici on ne marque pas des points en finissant premier, mais on explose le plus possible les voitures de ses adversaires.



Preview

EXPLOSE DE VOITURES
ELECTRONIC ARTS
BULLFROG UK
SORTIE PRÉVUE FIN JAN



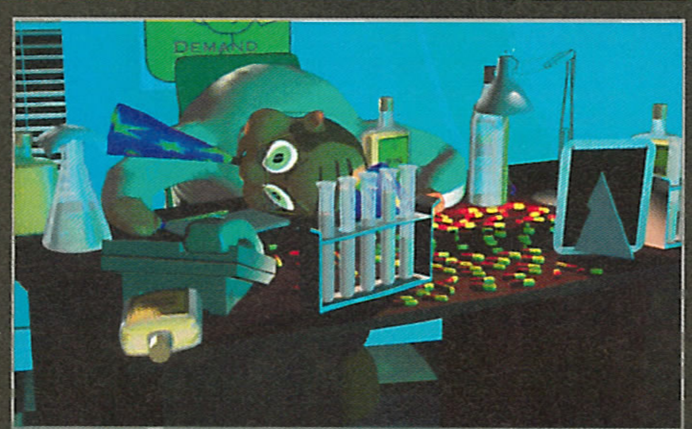
▲ L'interface est rudement simple, alliant icônes et placement d'objets à la souris.



Theme Ho



▲Le graphisme est très coloré, et les animations des personnages toujours drôles. Façon de dédramatiser l'univers hospitalier, de le prendre à contre-pied.



De nombreuses séquences précalculées, très réussies, illustrent différentes phases du jeu. Ici, on admire le Dr PèteLesPlombs au travail. ▶

Il serait injuste de laisser le plaisir de trifouiller dans les tripes des autres aux seuls chirurgiens. Je veux, moi aussi, mettre des gants Mappa, une belle tenue immaculée et un masque de tissu sur ma bouche. Je veux éprouver cette joie gratifiante de demander d'un ton autoritaire qu'on me passe tel ou tel instrument au nom latin compliqué, instrument métallique à la forme parfaite et quelque peu inquiétante pour le patient peureux pas encore complètement emporté par les vapeurs de l'anesthésie. Je veux les petites infirmières tellement excitantes dans leurs blouses blanches et leurs cheveux attachés façon queue de cheval qui s'agitent autour de moi, tentant, avec leurs yeux grands ouverts, de subtiliser des bribes de mon grand savoir de chirurgien respecté (j'ai une plaque dorée sur la porte de mon bureau, une plaque avec mon nom). Mieux encore, je veux des hordes de chirurgiens et d'infirmières à ma botte. Rampants et quémandant une quelconque opération à se mettre sous la dent. Je veux tout ça, nom de Dieu.

Mais je suis heureux maintenant, car je n'ai plus qu'à attendre la fin du mois de janvier prochain, période où devrait sortir Theme Hospital de Bullfrog. Grâce à eux, tous mes fantasmes vont être exaucés, les vôtres aussi peut-être. À la manière de Theme Park qui vous mettait à la tête d'un parc d'attractions, Theme Hospital vous installera confortablement à la tête d'un hôpital. Vous irez jusqu'à en dessiner les plans, placer les machines à café ou à Coca, les plantes vertes, à nommer vos infirmières et chirurgiens, ouvrir de nouveaux départements, commander des machines révolutionnaires pour soigner des maladies loufoques, bref, gérer tout le petite monde qui gravite autour d'un établissement de soins.

Truffé d'anims et d'idées à mourir de rire, avec un graphisme cartoon superbe, Theme Hospital, comme beaucoup de produits Bullfrog, se place gentiment dans le trio de tête des softs que j'attends le plus impatiemment. Vivement, vivement.

Seb





Il serait injuste de laisser le plaisir de trifouiller dans les tripes des autres aux seuls chirurgiens.

spital

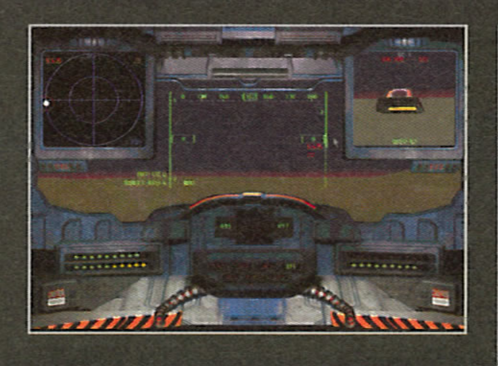


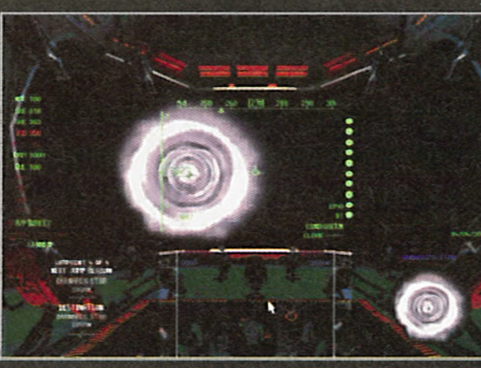
◀ Vous n'y échapperez pas, l'argent est primordial dans tous les domaines, y compris et surtout en médecine.



PC CD ROM
SIMULATION SPATIALE ET STRATÉGIE
GAMETEK
SORTIE PRÉVUE JANVIER







Battlecruiser 3000 AD

Battlecruiser est le nouveau simulateur spatial qui rappellera des souvenirs aux fanas d'Elite. Il propose un graphisme haute résolution tout en adoptant des séquences d'animation en 3D mappée. On y retrouve donc des options différentes de la bataille spatiale classique. Ainsi, il vous faut gérer le développement de vos vaisseaux ainsi que les relations diplomatiques avec les autres espèces qui sillonnent l'espace. Le jeu est donc très riche avec 12 races aliennes et des missions qui se passeront aussi bien dans l'espace que sur des planètes. Il ne reste plus qu'à espérer qu'une véritable interaction avec le décor existe et que les aliens ne soient pas uniquement là pour l'épate.

kika





Preview

PC CD-ROM
STRATÉGIE/TEMPS RÉEL
ELECTRONIC ARTS
BEAM SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE
JANVIER/FÉVRIER 97

KKND







Vous en aviez marre de pelleter du Tibérium dans Command & Conquer, de couper du bois dans Warcraft. Une nouvelle carrière s'offre enfin à vous : pompeur de pétrole dans KKND ! Clone avoué de C&C, KKND vous transportera dans un univers post-apocalyptique où Mutants dégénérés et Survivants fachisants s'entr'étriperont pour la domination du monde. Enfin, du moins ce qu'il en reste c'est-à-dire un grand désert et quelques ruines. Deux campagnes de quinze scénarios et un mode multijoueur... À part ça, quoi de notable à l'horizon ? Pas mal d'unités, très différentes selon le camp et surtout des cartes en 3D avec des falaises, des tunnels, des canyons : tout ce qu'il faut pour se tendre de belles embuscades.

Monsieur pomme de terre

Preview

PC CD ROM
COURSE DE VOITURES
UBI SOFT/VIVID IMAGE
SORTIE PRÉVUE JANVIER



Street Racer



Street Racer est une adaptation sur PC du jeu du même nom sorti en 94 sur console Super Nintendo. Les développeurs ont voulu exploiter les possibilités du PC au maximum en intégrant un mode multijoueur et en améliorant la fluidité du jeu. Le résultat est excellent : les courses se passent sans ralentissement et peuvent apparaître en 3D. La musique est complètement déjantée et varie en fonction des circuits. C'est un jeu qui bouge et qui donne envie de s'éclater. Huit personnages sont à votre disposition, chacun possédant une voiture particulière. Vous avez donc le choix suivant votre mode de conduite. Une bonne réussite pour cette adaptation, il ne reste plus qu'à juger de la qualité des circuits et des animations au moment du test.

Kika





Preview



DÉV SIMBIOSIS, FRANCE
EDITEUR TELSTAR
MACHINE PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE JANVIER

Fable

Il était une fois un beau pays où tout le monde vivait heureux. Une race alien (dixit les concepteurs du jeu) veillait sur le petit peuple humain. Mais voilà, cinq méchants hommes s'associèrent pour leur dérober le pouvoir concentré dans des gemmes. Bien entendu, le complot échoua et les aliens punirent les humains. Les voleurs furent mués en monstres et prirent possession des pierres, tandis que le beau pays se transformait en régions terrifiantes. Le jeune adolescent que vous êtes, Quickthorpe, est chargé de débarrasser le monde des bêtes et de ramener les pierres au doyen du village. Pour un aventurier, il est plutôt niais. L'histoire risque donc d'être difficilement supportable en sa compagnie.

Kika





petites annonces

PC

ACHAT

Dép. 1 Achète jeux et utils pour PC CD. Bruno Forget Route de Jasseron 01250 Ceyzeriat.

Dép. 25 Achète jeux en tout genre sur PC CD, recherche Command and Conquer, Warcraft 2 et pleins d'autres. Bruno Loubet 8 Rue Sapey 25300 Doubs.

Dép. 55 Achète CD Shellshock à prix sympa + autres. Tel au 03 29 87 61 42 à Richard.

Dép. 59 Achète jeux et utils sur PC CD. Mallet Fabrice Rés. le Cantaloup 8 Rue Descartes 59000 Lille.

Dép. 67 Achète Pentiul Windows 95 pour moins de 4000 Frs. Tel au 03 88 35 26 02 après 19 h à Dan Bernier sur Strasbourg uniquement.

Dép. 71 Achète jeux et utils PC CD. Liste à Elfathi Khalid 3 Bd des Etats Unis 71000 Macon.

Dép. 75 Achète originaux sur PC. Liste à Gomez Emilio 115 Rue de Reuilly 75012 Paris.

Dép. 76 Achète Quake, Heretic et autres jeux à la Doom sur CD. Laine François Hameau d'Antiville 76110 Grainville Ymauville.

Dép. 77 Achète jeux et utils éducatifs à petits prix sur PC. Envoyez liste à Couval Denis 23 Rue Georges Helies 77124 Cregy les Meaux.

Dép. 92 Achète jeux : Conquest of the New World et Warcraft 2. Faire offre à Mr Branco 15 Rue Blanchard 92260 Fontenay aux Roses ou tel au 01 46 60 73 30.

Dép. 95 Achète jeux PC CD. Leonnardo Almenara 9 Bis Rue de Mériel 95290 L'Isle Adam ou tel au 01 34 08 09 04.

CONTACT

Dép. 6 Cherche contacts PC, jeux, MAO, possède QIC 80, Ultrasound PNP, Cakewalk Pro... Cjarles Casassus 123 Rue de France 06000 Nice ou tel au 04 93 37 61 69 le dimanche.

Dép. 33 Cherche contacts pour échange de jeux et utils sur Streamer. Bouzegadu Yannick 189 Route de Genissac 33670 Creon.

Dép. 42 Cherche contacts sur PC, réponse assurée. Michallet JC 92 Rue Georges Barssens 42650 St Jean Bonnefonds.

Dép. 59
Recherches contacts sur PC pour échanges. Micart@worldnet.fr.

Dép. 68 Recherche contacts sur PC en jeux et utils. Tel à Gauthier Julien au 03 89 39 36 77 ou 192 Rue de Strasbourg 68800 Leimbach.

Dép. 72 Cherche contacts pour achat, vente ou échange de jeux sur CD, disk, Zip. Tel à Nicolas au 02 43 29 56 25 le soir.

Dép. 94 Cherche contacts sur Zip "PC" et sur émulateur Atari-PC. Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Dép. 95 Recherche Light Wave 3D 4 ou 5 à prix raisonnable. Tel au 01 34 14 35 02 à Romain le soir ou le week-end.

VENTE

Dép. 9 Vends jeux PC CD originaux : Silent Thunder, Duke Nukem, Z, Flight Unlimited, CrusaderNo Regret, Top Gun, WC3, Ripper, Descent. Tel à Bruno au 05 61 67 70 00.

Dép. 13 Vends jeux Ripper 200 Frs, PQ4 : 70 Frs, Beneath a Steel Sky 70 Frs, Rayman 170 Frs, Darkseed 50 Frs, Discworld 70 Frs, échange possible avec Gabriel Knight 2 ou aventure. Tel à Christine au 04 91 49 11 72.

Dép. 14 Vends carte mère 486 DX 40, carte controleur 200 Frs, carte son SB Pro : 300 Frs, CD Rom 2x Panasonic : 150 Frs, Destruction Derby 100 Frs. Tel au 02 31 80 79 63 le soir à Jean.

Dép. 18 Vends Pentium 100 + 256 Ko cachés, 8 Mo de Ram, HD 540 Mo, CD 4x, SB16, vidéo 21 Mo, accélératrice Windows, écran 14", Dos 6, Win, jeux, CD, docs 6200 Frs. Tel à Frédéric au 02 48 25 36 02.

Dép. 27 Vends PQ Swat 200 Frs + port, Microsoft Golf 120 Frs + port, Dark Forces, Civilisation, TFX, Rebel Assault : prix à débattre. Tel au 02 35 77 14 46.

Dép. 27 Vends EF2000 150 Frs, NHL 96 : 100 Frs, Theme Park, Under a Killing Moon... Tel après 17 h 30 au 02 32 53 33 91.

Dép. 28 Vends Packard Bell P75, DD 540 Mo, CD 4x, SB 16, écran 14", Win 3.11, Win 95, Money, Works, jeux (Duke Nukem, Destruction Derby...) à 5400 Frs à Jean-François le week-end au 02 37 23 02 81.

Dép. 31 Vends carte son fille pour SB16, 32 voix 4 MB, Rom d'instruments, carte graphique 5430 PCI 2 Mo, CD Rom x4 et 16 Mo Ram, le tout en tbe à prix interessant. Telà Beb au 05 61 13 91 80 après 18 h.

Dép. 31 Vends Pentium 75, DD 850 Mo, écran 14", CD 4x, Sound Blaster Awe 32, Windows 95, Works, Money et nbx logiciels : 4000 Frs. Tel à Alain au 05 61 59 88 72 après 19 h.

Dép. 33 Vends PC 686 150 + 40 Mo, carte Matrox Millenium 2 Mo, CD 6x, DD 1,2 Go, écran 14", souris, Win 95 : 9500 Frs. Tel à Vincent au 05 57 43 22 06 aprè s20 h.

Dép. 33 Vends carte mère 486 SX33 avec CPU, carte vidéo Trident, Interface de disques, Ports // et série, interface IDE : 600 Frs. Tel au 05 56 34 91 12 HB à Jean-François ou au 05 56 47 53 54 après 18 h à Alexis.

Dép. 37 Vends 486 Dx4 100, 8 Mo Ram, DD 250 Mo, carte son SB16, vidéo 1 Mo SVGA, écran, clavier Commodore, lecteur CD x4, jeux : 4000 Frs. Tel à Nicolas au 02 47 53 77 79.

Dép. 38 Vends CM Pentium 75-200 Mhz : 850 Frs, Ram 8 Mo : 250 Frs, 16 Mo : 450 Frs, CD Rom 4x : 350 Frs et cherche CPU Pentium 150 Intel. Tel à Alexandre le soir au 04 76 27 37 01.

Dép. 39 Vends jeux CD : Rebel Assault 2 : 150 Frs, Warcraft 2 : 150 Frs, Prisoner of Ice 100 Frs, Under a Killing Moon 100 Frs. Tel au 03 84 47 52 48 à Emeric après 18 h.

Dép. 39 Vends ou échange jeux originaux sur PC CD : Myst 195 Frs, Deus 200 Frs, Rebel Assault 2 : 215 Frs, Warcraft 2 : 195 Frs, Duke Nukem 3D 165 Frs, Wing Commander 4 : 280 Frs port compris. Tel à Christophe au 03 84 24 49 77 après 19 h.

Dép. 42 Vends Compaq Presario 660 SX2 66 210 Mo, DD 8 Mo Ram, CD 2x, carte son SB Pro 8 bits, Dos 6.2, Windows 3.1, moniteur 14", imprimante HP deskjet 520 N&B avec cartouche, nbx logiciels et jeux.T el au 04 77 37 14 91.

Dép. 42 Vends ou échange jeux PC CD, possède news : Diablo, Syndicate Wars, Spycraft. Liste à Desemond Bretrand 10 Rue Diderot 42300 Roanne.

Dép. 42 Vends jeux PC originaux : Steel Panthers CD Dos (jeu et notice en VF) 100 Frs, Jewels of the Oracle CD Win 3.1 (jeu et notice en VF) 100 Frs. Tel le week-end, mercredi, vacances ou mardi soir à David au 04 77 33 05 98.

Dép. 44 Vends lecteur ZIP port // + carte port //, rapide : 990 Frs, nbx Zip 100 Mo : 75 Frs le Zip, nbx boites de HD vierges : 10 Frs la boite, vends ou échange nbx jeux et utils sur Nantes uniquement. Tel au 02 40 84 09 45.

Dép. 48 Vends carte graphique Diamond Stealth 64 VRam 968 2 Mo avec Drivers Windows 95, 3.11, vendue 1000 Frs port compris. Tel au 06 44 31 12 19 aux heures de repas à Yves.

Dép. 49 Vends nbx jeux (Command and Conquer + opérations survies, Rebel Assault, Sim City 2000, Police Quest Swat, Fulltrhottle, Theme Park, Under a Killing Moon) à prix sympa. Tel à Nicolas après 18 h sauf le vendredi au 02 41 34 73 13.

Dép. 53 Vends carte vidéo ATI Mach64 2 Mo avec drivers avec Win 95 et Win 3.1, modem Olitec 28800 BDS neuf : 500 Frs, la carte vidéo et 800 Frs le modem. Tel au 02 43 06 22 59.

Dép. 54 Vends jeux PC : Aliens 150 Frs, LBA 150 Frs, Micro Machines 2 : 100 Frs, Sim City 2000 : 100 Frs, Player Manager 2 : 100 Frs, Mechwarrior 2 : 150 Frs. Tel au 03 87 31 61 20 à Cyril.

Dép. 59 Vends jeux et utils sur PC CD : Quake, Duke Nukem, Time Commando, Z. Olivier Cadart 20 Bd Carpeax 59300 Valenciennes ou tel 03 27 33 46 26 après 19 h.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : 1942, Lands of Lore, Theme Park, Actua Soccer, Wing Commander 3, Last Dinasty, Conquest of the New World, Civil War. Tel au 03 20 67 09 29 après 18 h.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : Phantasmagoria, Gabriel Knight 2, Mechwarrior 2 + Ghostbear, Duke Nukem 3D, space Quest 6, Ripper, Kingdom O Magic, Z. Clarenc Franck 10 Rue Jean Jaurès 59300 Aulnoy les Valenciennes.

Dép. 59 Vends Pentium 120, 16 Mo, DD 1,3 Go, CD Rom 6x, écran, cartes graphiques et sonores, clavier 105 touches, HP 60 W. Tel au 03 20 32 57 01.

Dép. 59 Vends Z neuf (370 Frs), vendu 250 Frs, achète BO de Dune (Cryo) : Spice Opera. Tel de 17 à 20 h au 03 27 29 43 10 à Constantin. sur Valenciennes.

Dép. 60 Vends SB 16 ASP MCD + Wave Blaster midi : 1000 Frs. Tel au 03 44 24 26 48 après 17 h.

Dép. 60 Vends SB16 ASP MCD + Wave Blaster 900 Frs. Tel au 03 44 24 26 48 après 17 h.

Dép. 63 Vends jeux PC CD : fifa 96 : 150 Frs, L'Entraineur 200 Frs, le CD du PSG 150 Frs, Cyberwar 50 Frs ou échange contre autres jeux foot US ou aventure, vends scanner NB 256 niv gris : 300 Frs. Tel au 04 73 61 62 55 à Franck le soir.

Dép. 63 Vends jeux PC : Les Chevaliers de Baphomet, Outpost à 200 Frs l'un ou 300 Frs les 2. Tel à Sébastien au 04 73 85 16 37.

Dép. 65 Vends carte de montage et capture vidéo Miro DC1+ (version compatible Win 95), restitution sur bande magnetoscope ou sur moniteur, logiciels : Permiere, Photo et 3DFX, cause double emploi, cédé à 1500 Frs. Tel au 05 62 92 86 53.

Dép. 68 Vends 486 Dx2 50, 4 Mo Ram, DD 120 Mo, CD Rom x4, carte son SB16 avec port SCSI-2, écran 14", imprimante à jet d'encre HP 500 plus, le tout pour 2500 Frs. Tel à Olivier au 03 89 42 82 69.

Dép. 69 Vends PC 486 DX4 100 16 Mo D 1,2 Go 51/4 31/2, CD x2 SVGA, couleur 14", SB Pro, HP 100 w, souris, imprimante, pleins de jeux : 6500 Frs. Tel au 04 78 34 95 06.

Dép. 69 Vends Pentium 90-16 Mo EDO, DD 520 Mo, carte Vidéo Diamond Stealth, écran 15", CD Rom x4, jeux : 6500 Frs. Tel au 04 78 59 41 60.

Dép. 69 Vends jeux PC : WipEout 120 Frs, NBA JAM TE 110 Frs, Al Unser Junior 100 Frs, Aliens 130 Frs, 11th Hour 130 Frs, Oscar 50 Frs. Tel à Stéphane au 04 72 43 73 27.

Dép. 70 Vends jeux : SFII, Explora 3, Indy 500, Indiana Jones 3, Guignols de l'info : 250 Frs + port, cherche CPU 386, barettes mémoire 286, 386 Epave 386... Compte Cyril 82 Rue Vanoise 70100 Gray.

Dép. 71 Vends carte mère VLB + 486 Dx2 66, 78 Mo, carte Cirrus 1 Mo, carte controleur IDE, lecteur CD 2x, le tout pour 1300 Frs. Tel au 03 85 44 44 04 à Stéphane.

Dép. 74 Vends Pentium 120, 16 Mo Ram, CD Rom 6x, SB 16, HD 1 Go, écran 15", 486 Dx2 66, 8 Mo Ram, CD Rom 4x, SB, HD 540 Mo, écran 14", jeux, le tout pour 12 000 Frs à débattre. Tel au 04 50 03 16 44.

Dép. 75 Vends CM+P90 + carte vidéo S3 + Mitsumi x4 + 2 barettes de 4 Mo, le tout 800 Frs. Tel au 01 43 71 08 07 à Nicolas ou Stéphane.

Dép. 75 vends carte mère + Pentium 75 + carte vidéo PCI 1 Mo, controleur 4 HD, carte I/O + 8 Mo Ram, cables, docs, conseils : 990 Frs. Tel au 01 47 43 99 21 ou le week-end au 01 34 72 62 98 à Julien entre 19 h 30 et 21 h.

Dép. 75 Vends Magic Carpet, The Best within, Chessmaster 4000, Wing Commander 3, Buried in Time, Color Trilogy, Lost Eden, Myst, Fullthrottle, Flight Sim 5.0 : 150 Frs l'un ou 950 Frs le tout + cadeau. Tel au 01 40 21 00 92 le soir.

Dép. 75 Vends jeux PC CD originaux. Tel à Rachid au 01 42 08 95 18.

Dép. 75 Vends jeux PC CD : Myst 150 Frs, Flight Unlimited 150 Frs, Civil War 150 Frs, Caesar 2 : 150 Frs, Star Trek Next Generation 150 Frs, Micro Machines 2 : 100 Frs, Street Fighter 2 : 120 Frs, WC 3 : 90 Frs, USNF 90 Frs. Tel à Naresh au 01 43 31 01 48.

Dép. 75 Vends portable486 DX25 4 Mo, DD120 Mo, souris, sac, Windows 3.1, Excel, Works, 10 jeux originaux : 4400 Frs, vends Maddog, Links, Commanche, Goblins 2, Larry 6, 7th Guest, Fog, Dune 1, Pinball : 70 Frs. Tel au 01 40 29 42 31.

Dép. 77 Vends Pentium 133, 8 Mo Ram, HD 1,3 Go, carte SVGA PCI, écran 14", SB Pro, HP, CD Rom 6x, logiciels, jeux : 6990 Frs, vends 386 SX 33, 8 Mo Ram, HD 40 Mo, écran 14" : 1000 Frs. Tel au 01 64 05 21 55.

Dép. 77 Vends PC 386 DX, 1 Mo Ram, DD 40 Mo, lecteur 5", HD, clavier, écran VGA 14", logiciels : prix à débattre, faire proposition, vends PC 1512 Amstrad, lecteur 5", clavier, écran couleur, faire offre au 01 64 37 01 46 à Emmanuel.

Dép. 77 Vends jeux CD : Battleground Ardennes 200 Frs, Need for Speed 180 Frs, Aces Collection 120 Frs, RS NF, Earthsiège 100 Frs, Police Quest 4 : 60 Frs, WC3 : 60 Frs, sur disk : Aces of the Deep 60 Frs. Tel au 01 60 08 03 59.

Dép. 77 Vends carte mère + 486 Sx25, carte graphique 512 Ko, boitier IBM avec souris et clavier pour port IBM PS1 : 500 Frs le tout, lecteur CD2x : 150 Frs. Tel au 01 60 72 62 65.

petites annonces

Dép. 77 Vends 486 DX 66, 8 Mo Ram, 256 Ko cachés, DD 420 Mo, CD x2, SB 16, écran 14", SVGA, clavier, souris et nbx logiciels : 3500 Frs. Tel à Philippe au 01 60 63 73 64.

Dép. 77 Vends jeux CD à 200 Frs, Crusader no regret, Z, Rally Championship, Road Rash, Time Commando, F1, Grand Prix 2, vends 100 Frs : Under a Killing Moon, Fade to Black. Tel à Cédric au 01 64 38 06 64.

Dép. 78 Vends Diamond Edge 3D avec 3 jeux (Virtua Fighter...) 500 Frs. Vends CD Rom 2x : 150 Frs. Tel à Adrien au 01 39 15 90 84.

Dép. 78 Vends Pc P90, 256 Ko cachés, 8 Mo de Ram, disque dur 850 Mo, carte vidéo SIS6202, écran 14", Pitch 0.28, CD Rom 4x, carte son SB Awe 32, boitier mini tour, souris 3 boutons, clavier 105 touches : 6000 Frs. Tel au 01 34 52 20 91.

Dép. 78 Vends moniteurs Sony 155F :1800 Frs, IBM 17" : 2900 Frs, imprimante laser OKI OL400 : 1000 Frs. Tel au 01 39 76 30 84.

Dép. 78 Vends CM 256 Ko, CPU DX2/66, 4x4 Mo 9 bits, Ctrl Fast-IDE, Cl 5426 VLB 1 Mo, carte son Sound Galaxy Pro 2400 Frs (vente séparée possible), boitier minitour 250 Frs. Tel à Christophe au 01 30 99 43 32 en soirée.

Dép. 87 Vneds Pentium 150, Asustech, Matrox Mill, Gravis US Max, DD 1,2 Go, Quantum, Sony 15", SFII, 16 Mo EDO, CD 6x, garantie 2 ans sur Limoges : 12 500 Frs (acheté 17 500 Frs). Tel au 05 55 32 24 13 de 15 à 20 h.

Dép. 88 Vends jeux PC CD : Psycho Pinball 120 Frs Ultra Pinball 3D 150 Frs, Armored Fist 50 Frs + autres, utils. Tel à Eric au 03 29 06 04 34 après 19 h.

Dép. 88 Vends Olivetti 486 Dx2 66, écran 14", 8 Mo, DD 420 Mo, lecteur 3", CD 4x, carte son compatible, Win 95, offre 6 CD : 5000 Frs. Tel à Pierre Richardot au 03 29 30 58 52.

Dép. 89 Vends Pentium 120, 8 Mo Ram, DD 1,3 Go, carte son SB Pro, CD Rom 4x, carte vidéo S3 Trio 64 1 Mo, écran 14", joystick, 2 HP 85 W, garantie 4 ans : 6500 FrS. Tel au 03 86 80 44 31 après 18 h.

Dép. 91 Vends jeux CD de 50 à 150 Frs Warcraft 2, Dealock, Dark Forces, Command and Conquer, Crusader NR, Inferno, The Need for Speed, Super SF2 Turbo, Magic Carpet, Wing Commander 3, Warcraft, Delta V, Fade to Black, Footus. Tel au 01 60 12 32 31.

Dép. 91 Vends CD Rom x10 vortex (neuf) : 300 Frs, PC 486 DX2 66, 8 Mo, DD 11, Mo, 14", Win 95 : 3200 Frs. Fabrice Bajolais 5 Chemin des Cheneaux 91220 Bretigny sur Orge.

Dép. 91 Vends Thrusmaster PCS, carte graphique Miro 12PD, CD Balleground Ardennes, Z, Hind, Apache, Heroes of Might and Magic... Tel à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends PC CD : Police Quest 4 VF, Rebel Assault, Who Shot J. Rock, Compil : Soccer Stars 96, Essentiel Flight 96 : 80 Frs pièce, vends carte mère VLB 486 DX2 66, carte vidéo CL5428, 8x1 Mo en 9 bits : 800 Frs. Tel au 01 64 48 89 77.

Dép. 91 Vends 686 P150, 16 Mo ram, DD 1,2 Go, écran 14", CD x4, SB 16, carte graphique 1 Mo : 6700 Frs. Tel à Damin au 01 60 82 62 41.

Dép. 92 Vends pour PC, matos : Ram, DD, moniteurs, carte mère, carte graphique, tous modèles, imprimante. Tel à Fred au 01 47 91 05 56.

Dép. 92 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 170 Mo, CD 4x, écran 14", SB 16, carte Prodesinger IIS avec 1 Mo, jeu Outpost 3500 Frs, vends Myst 200 Frs sur MAC. Tel au 01 47 40 01 66 à Vincent.

Dép. 92 Vends imprimante H 520 + 2 cartouches encre encore sous garantie 900 Frs et vends Silent Thunder 200 Frs. Tel au 01 43 33 22 05.

Dép. 92 Vends Pentium 120 16 Mo, DD 1,2 Go, écran SVGA 15", carte vidéo 1 Mo, carte son 16 bits, CD Rom 4x, clavier, souris, jeux : 7000 Frs. Tel au à Damien au 01 46 42 55 93.

Dép. 92 Vends Screamer, Phantasmagoria, Acuta Soccer, Fade to Black, TFX, Syndicate de 100 à 200 Frs. Tel à Philippe au 01 46 42 24 53.

Dép. 93 Vends Pentium 100, 16 Mo Ram, DD 1 Go, écran 14", CD Rom x4, carte SVGA 1 Mo, carte son DSP 16 + joy + 2 HP + nbx jeux et utils, garantie 4 ans : 7700 Frs. Tel à Thierry au 01 49 37 25 45 de 18 à 20 h.

Dép. 93 Vends Pentium 133, 16 Mo EDO, DD 1,2 Go PI04, vidéo S3-968 2 Mo, écran Sony Trinitron 15 SF2, SB 32 Awe, CD 6x, Win 95, utilitaires, nbx jeux, le tout sous garantie : 9500 Frs. Tel au 01 48 47 37 63.

Dép. 93 Vends Pentium 100, 512 Ko cachés, 24 Mo Ram, DD 1,3 Go, carte graphique 64 bits, carte son, lecteur CD Rom, moniteur couleur 14" Sony : 7500 Frs, imprimante Canon BJ10 : 700 Frs, scanner couleur plat 1 pass. 2700 Frs, 3DO + 2 jeux : 900 Frs. Tel au 01 40 11 26 43 après 20 h.

Dép. 93 Vends Pentium 133, 512 Ko cachés, 16 Mo Ram, DD 1,3 go, carte SVGA PCI S3 2 Mo, écran 17", CD Rom 6x, carte son maxi Sound 32, Win 95, le tout sous garantie : 9500 Frs. Tel au 01 49 44 04 40 à Fabrice.

Dép. 93 Vends 486 DX33l, 8 Mo Ram, DD 340 Mo, CD x4, SB16 ASP, 2 HP 80 W, écran 14" : 2500 Frs, vends imprimante KX-P2123 avec kit couleur : 300 Frs. Tel à Michaël au 01 48 49 77 61 après 18 h.

Dép. 94 Vends PC 486 DX2 66 12 Mo, DD 520 Mo, écran 14" NE, CD 2x, 2 HP, stéréo, modem Novafax 14.4, joypad, SB16 SVGA 1 Mo, 256 Ko cachés, Windows 3.1, Dos 6.22, nbx jeux et utils : War 2, Ecstatica, Doom, Duke... 4000 Frs. Tel au 01 45 90 68 16.

Dép. 94 Vends Processeur Intel SX25 + overdrive DX2 66 : 500 Frs, lecteur CD Rom x4 : 300 Frs, DD 170 Mo 350 Frs, Ram 8 bits 1 Mo 150 Frs, imprimante Epson 100 : 500 Frs. Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Dép. 94 Vends DX2 66 8 Mo, HD 340 Mo, carte son SB 16, CD Rom x2, Stimer Tape 250 avec 10 bandes, nbx jeux originaux : F1 GP2, Settlers 2, Warcraft Data... Tel à Pascal au 01 45 73 01 11 à partir de 18 h.

Dép. 94 Vends Pentium 133, DD 1,3 Go, écran 15", 16 Mo Ram, CD Rom 4x, carte son DSP 16, carte SVGA 1 Mo accélératrice PCI S3, jeux : Screamer, Command and Conquer, Lost Eden, Commander Blood : 9000 Frs. Tel au 01 47 26 78 87 à Alexandre.

Dép. 94 Vends carte mère 486 + CPU 486 Dx2 66, port VLB, ISA emplacements Ram + carte contrôleur 2 serie, 1 //, 4 IDE + carte vidéo, le tout pour 600 Frs. Tel au 01 45 94 71 70.

Dép. 95 Vends jeux CD : Warcraft 2, Klick and Play, Extreme de 100 à 200 Frs et 10 jeux : Out Post, KQ7, Lost in Time, Lode Runner, Woodruff, Inca 2, Falcon 3.. 500 Frs, 6 jeux : Prince of Persia 2, Nascar, Comanche... 250 Frs. Tel à Vincent au 01 34 14 38 45.

Dép. 95 Achète PC VF originaux : Megarce 2, Need for Speed, F1 GP, Screamer 2, Rally Championship, 3D Ul. Pinball, Pro Pinball The Web, Big Red Racing, Bug, Road Rash, MS Dinosaures, Organicart, volant Thrustmaster T2. Tel au 01 34 10 86 21.

Dép. 95 Vends Pentium 100 Mhz 16 Mo, DD 250 Mo, carte 3D Mystique, Mechwarrior 2, CD 6x, carte son 16 bits, écran 14", souris, joy, 2 lecteurs 3", le tout pour 10 500 Frs. Tel au 01 39 59 34 96 à Fabien.

Dép. 95 Vends 486 Dx4 120 Mulitmedia 8 Mo Ram, DD 170 Mo, CD x2, SB Pro, souris 2 HP 25 W, logiciels, jeux : 3800 Frs. 1 lecteur CD Rom x2 : 200 Frs, 1 lecteur 3" : 50 Frs. Tel au 01 34 10 41 18 après 18 h.

DIVERS

ACHAT

Dép. 80 Achète VF de Ultima 7, Black Gate et Serpent Isle (boite et notice), faire proposition ou autre au 03 22 09 85 90 ou par E-Mail mercier@neuronnexion.

CONTACT

Dép. 27 Cherche contacts sur CDI Philips en vue d'échange, achat et vente de CD, possède 45 titres dont Lucky Luke, Myst, Baby, Naftaline, Usine aux Crayons, Guignols de l'Info... Tel le soir au 02 32 38 55 04.

VENTE

Dép. 62 Vends ensemble pédalier + volant multi-system Ms-200 analogique, transformable en guidon moto ou commande avio : 350 Frs, cédé à 200 Frs. Tel à Nicolas au 03 21 66 73 91 après 18 h 30 ou le week-end.

Dép. 72 Vends Modem US Robotics Spartster 28.8 V34 + (33.6BP5) : 845 Frs (acheté en juillet 96). Tel à Bertrand au 02 43 81 34 93 après 18 h.

Dép. 92 Suite liquidation ! Vends jeux pour diverses consoles, mangas, goodies... Neufs et occaz à prix très réduits, liste sur demande le soir de 20 à 22 h au 01 47 50 63 91.

Dép. 95 Vends jeux MAC 100 Frs : Theme Park, Sim City 2000, Rebel Assault 2, Buried in Time, The Daedalus Encounter, Discworld. Tel à Florent au 01 39 59 54 61.

JOBS

Dép. 94 PAM Developpement (Mr Nutz, Pang, Waterworld...) développeur multi formats pour OCEAN Software recherche des programmeurs Windows (NT/95) expérimentés (C/C++) Niveau bac+4, des programmeurs C/C++ expérimentés. Niveau bac+4, des programmeurs Sony Playstation, des programmeurs Sega Saturn, des Infographistes 3D Studio 4.0, 3D Studio Max, Alias/Wavefront. Vos CV et lettre de motivation sont à adresser à PAM Developpement Service Recrutement 110 Rue du Petit Leroy 94550 Chevilly Larue ou jobs@pamdev.com.

DINGUE !

Moi z'aussi, je peux passer une PA sans sortir ma bourse !

J'Y CROIS PAS ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ JOBS

JOYSTICK 78 STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ 3DO ☐ CDI ☐ AUTRES

LA 3D, LA VIDÉO ET WINDOWS

À VITESSE DIABOLIQUE

MATROX
MYSTIQUE®

Après son célèbre accélérateur graphique Matrox Millennium, Matrox présente sa dernière innovation technologique pour PC familial, jeux 3D et bureautique d'entreprise : la carte graphique *Matrox Mystique.*

La technologie nec plus ultra de la *Matrox Mystique* allie la nouvelle puce graphique MGA-1064SG 64 bits, une conception optimisée du bus PCI et une puissante mémoire SGRAM pour vous offrir des performances hallucinantes.

nouveau prix 1.350 FF (TTC)

✦ *Profitez de la solution graphique la plus complète pour la bureautique sous Windows et le multimédia*

Désormais, vos applications Windows 95 vont crever l'écran à plus de 44 millions de Winmarks et vos séquences vidéo AVI et MPEG vont s'afficher à une qualité TV de 25 à 30 images par seconde.

Assurez la pérennité de votre PC en le dopant avec la carte *Matrox Mystique*. Disponible avec 2 Mo ou 4 Mo de mémoire SGRAM, *Matrox Mystique* vous permet de décupler votre vitesse, vos résolutions et vos couleurs d'exécution. Avec les modules d'extension vidéo Rainbow Runner (disponibles le premier trimestre '97), découvrez le monde magique de la vidéo sur PC. Envoyez vos vidéos sur Internet, appréciez le décodage vidéo MPEG câblé, capturez des images et des séquences vidéo provenant d'une source externe telle que votre magnétoscope ou votre camescope, visionnez vos présentations micro sur votre écran TV, enregistrez-les sur votre magnétoscope et regardez la télévision sur votre PC !

✦ *Exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus performant*

Grâce au générateur de textures 3D de la *Matrox Mystique*, découvrez les jeux 3D d'avant-garde à une cadence de plus de 30 images par seconde tout en bénéficiant des résolutions et des profondeurs de couleurs dont vous avez toujours rêvé. Accédez aux performances exceptionnelles des nouveaux jeux 3D à une vitesse deux fois plus rapide qu'avec les accélérateurs concurrents et bénéficiez de l'accélération des jeux sous DOS la plus rapide du monde.

Exigez la qualité Matrox ! Procurez-vous l'accélérateur graphique pour jeux 3D et applications multimédia le plus rapide et le plus complet !

A partir de 1.350 francs TTC seulement ! (prix conseillé pour 2 Mo, bus PCI)

matrox

Minitel 3615 Matrox http://www.matrox.com/mga

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture Silic 225 94528 Rungis Cedex
Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08
COMPUSERVE; GOMATFR, GOMATROX
Au Québec, appelez: (514) 969-6330

LOGICIELS INCLUS GRATUITEMENT
✦ (VERSION DISTRIBUTION SEULEMENT) ✦



Psygnosis



Activision

Criterion



